Sony Magazines Deluxe
1996年(平成8年)5月5日発行 第6巻第16号通巻第173号

鉄拳 TEKKEN 2™ for PlayStation Players' Guide

鉄拳2 for PlayStation Players' Guide

鉄拳 TEKKEN 2™

for PlayStation Players' Guide

MESSAGE from
"TEKKEN PROJECT"

とにかく、

よくばってつくり込みました。

当初はもっとすっきりした移植になるはずでしたが、

鉄拳プロジェクト

一同大暴

鉄拳2 for PlayStation Players' Guide

充実したゲームモードとその中身、新しくなったムービー、新アレンジのBGM、
追加 SE、そして『鉄拳 2　Ver.B』からさらに調整を加えたゲーム部分、

どれも**手抜きはナシです。**

プレイステーション版『鉄拳 2 』、開発者の熱き思いを、

これ以上 CD-ROM に入らん！！

というくらい、たたき込んでいます。

ご堪能ください。

走

してしまいました。

以上。

鉄拳2 for PlayStation Players' Guide

CONTENTS

TEKKEN2 for PlayStation

CONTENTS

Players' Guide

MESSAGE FROM "TEKKEN PROJECT" 4

Chapter 1・DESCRIPTION

HOW TO PLAY 10
PS版『鉄拳2』のプレイ方法

ACTIONS 16
キャラクター操作

SECRET FEATURE 22
中ボス使用方法

Chapter 2・CAPTURE

HEIHACHI MISHIMA 24
三島平八

PAUL PHOENIX 28
ポール・フェニックス

NINA WILLIAMS 32
ニーナ・ウイリアムズ

MARSHALL LAW 36
マーシャル・ロウ

JACK-2 39
ジャックー2

KING 42
キング

MICHELLE CHANG 46
ミシェール・チャン

YOSHIMITSU 49
吉光

LEI WULONG 52
雷　武龍

JUN KAZAMA 56
風間準

LEE CHAOLAN 60
リー・チャオラン

KUMA 62
クマ

ANNA WILLIAMS 65
アンナ・ウイリアムズ

BAEK DOO SAN 68
ペク・トゥー・サン

ARMOR KING 71
アーマーキング

P.JACK 74
プロトタイプ・ジャック

GANRYU 77
巌竜

KUNIMITSU 80
州光

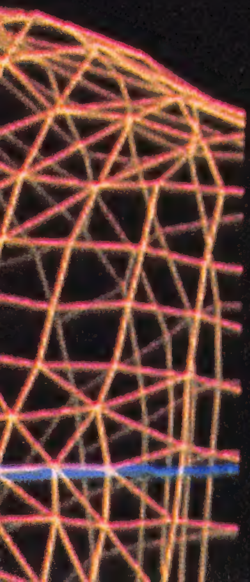
BRUCE IRVIN 82
ブルース・アービン

WANG JINREI 86
王椋雷

TECHNICAL TERM 89
専門用語集

Appendix

COMMAND LIST 91
コマンド技一覧表



本書を有効にお使いいただくために

その1 ページの主旨を理解する

ビギナーにもわかる解説内容 ステップアップをお手伝い

本書は、プレイステーション版『鉄拳2』をプレイされるみなさまのために編集された攻略ガイドブックです。テクニカルな情報に終始しがちな攻略本に対して疑問や不満、そして「このゲームにはついていけないのでは……?」という不安を抱いてらっしゃるみなさんも多いことかと思います。本書は、そんなビギナーのみなさんのプレイに役立つようにと考えて構成されています。

最初の章は「基礎解説編」として、ゲームをプレイするための基礎知識をまとめました。『鉄拳2』の世界に初めて触れる方や、プレイステーション版のオリジナルモードについての詳しい情報をご覧になりたい方のための章です。その内容は『鉄拳2』に関する予備知識、攻略の基本となるゲームシステムの詳説などです。そして「プラクティスモード」の解説においては、このモードを使いこなすためのすべての情報を盛り込んでいます。研究や秘密特訓にお役立てください。

次の章は「攻略編」とし、すでにゲームをご存じで、攻略に関する情報が知りたい方のための章です。ここでは20人のキャラクターそれぞれについて、詳しい攻略の手引きをまとめました。まず最初に、キャラクターが持つ技の関連データとビジュアルとともに、その機能を解説するページがあります。そこでは攻略における重要度が高いと編集部が判断した技のみが解説されていますが、あくまで技単体の機能についてしか言及していません。次に、それらの技を活かすための方法に進んでいきます。その第一歩がコンボです。コンボは相手に大きなダメージを与える連続技で、複数の技を一度に相手に当てるものです。これにはある程度の操作技術が要求されます。そこで活躍するのがプレイステーション版『鉄拳2』のプラクティスモードです。本書を読みながら、納得がいくまで練習してください。10連コンボについても同様です。次のステップで、いよいよ戦術の紹介をします。人間を相手にしたV.Sモード用の「対戦攻略」と、それ以外のモードで役立つ「CPU攻略」をわけてあります。ここで、最初のページとその次で紹介した技やコンボの数々を、いかにして活用するかが記されています。

その2 記号の意味を知る

本書で使われている特殊記号 最初にその意味を知ろう

攻略編の中では、様々な略号、記号を使用しています。本書の内容を正しく理解するためにも、最初にそれらの記号の意味をお知りおきください。内容は本書全体をとおして共通しています。

- 投……投げ技の意味。原則として通常の投げと同じ条件で成立するものを示す。
- ガ……ガード不能技。相手のガードを無視して当たる技を意味する。
- ダ……ダウン攻撃。ダウン、またはそれに準ずる状態の相手に当たる技を示す。
- →……方向キーを一瞬、矢印の向きに倒す。チョンと押す感じ。
- ➡……方向キーをちょっとの間、矢印の向きに押す。グイと押す感じ。
- ……黒丸位置のボタンを押す。右上が△、右下が○、左下が×、左上が□。
- ☆……ニュートラル入力。方向キーから指を離し、どの方向にも入れない。
- or……前後にあるコマンドのどちらかを入力すればよい、という意味。

その3 特訓する

プラクティスモードを活用し 着実なレベルアップを

本書には、攻略に役立つヒント的なものばかりが詰め込まれています。それらをきっかけに、より多くの、そしてみなさん独自の技や攻略法を導き出してほしいのです。ビギナーの方には、掲載されている内容を実践するだけでも十分ゲームが楽しめるようになっていますが、技量が上がるにつれて各ページから得られるものも変わっていくはずです。そこで、本書をご覧頂きながらプラクティスモードでじっくりと特訓、研究されることをお勧めします。特にコンボの練習、新たなコンボの開発研究には本書とプラクティスモードのセットが大変な効果を発揮します。技解析の項で技の性質を知り、コンボの項でコンボをつくるヒントをつかみ、プラクティスモードでそれを実践する。そうすることにより、新しい攻撃バリエーションが発見されることもあります。掲載されている内容はいずれも編集部が独自に解析したもので、その戦術やコンボはバリエーションのほんの一部でしかありません。みなさんの試行錯誤と創意工夫で、様々なコンボ、戦術が生まれ得るのが『鉄拳2』の奥深い世界です。単調なプレイに飽きたら、新しいコンビネーションを思いついたら、ぜひプラクティスモードで実験してみてください。そして技のデータが気になったところで、本書を今一度ご覧ください。

→まずは本書のコンボを確実に出せるようになるまで特訓していただきたい。

←オリジナルコンボの研究開発で、技術も知識もレベルアップ。これが大事。

その4 鵜呑みにしない

この奥深い『鉄拳2』の世界 決して本書がすべてではない

掲載されているコンボや戦術は、あくまで一例に過ぎません。ただし、本書で「できる」と書かれている事柄は、すべて実践が可能です。それは当然ですが、本書に書かれている事柄全てを鵜呑みにするのは危険です。例えば「できない」と書かれている事柄も、条件やタイミングによって可能な場合もあり得るのです。また、本書のデータからでは一見不可能に見える技の組み合わせが成立する可能性、常識を覆す脅威の技の可能性は、『鉄拳2』の中に無限に眠っているのです。そしてその可能性を信じて、プレイに励んでください。

←相手としては最高にミステリアスなキャラ、クマ。彼相手の技の特例は数知れない。

鉄拳2 for PlayStation Players' Guide

第1章 基礎解説編

Chapter 1 DESCRIPTION

ここにはプレイステーション版『鉄拳2』をプレイするにあたり必要になるゲームのプレイ方法、ゲームシステムに関する基礎的な解説が記されている。この章は、プレイステーション版オリジナルゲームモードの詳説、『鉄拳2』のもっとも基本的なゲームシステム、そしてある条件を満たしたときに使用可能になる中ボスの紹介とその方法の3部で構成されている。プレイの前にご一読いただきたい。

HOW TO PLAY

『鉄拳 2』の基本システム
アーケード版に比べ、様々なオリジナルモードが追加されたプレイステーション版『鉄拳2』。ここではそのひとつひとつについて詳しく解説していこう。まずは、ゲームを始める前にひととおり読んでみてほしい。

鉄拳とは

アーケードでゲーマーを熱くさせる『鉄拳 2』、ついにPS版登場

『鉄拳 2』はアーケードゲームで人気の 3D 格闘ゲームである。前作『鉄拳』もプレイステーションに移植され人気を博した作品だ。

フルポリゴンで動くキャラクターたちを操り、特定のキー入力や連続でのボタン操作によっていろいろな技ーパンチやキックの応酬から投げ技、関節技までーで相手を攻撃し、体力を 0 にすれば勝ち。判定方法は簡単だが、キャラクターたちのリアルで多彩な動きや、迫力ある攻撃はまさに絶品だ。

今回、プレイステーションへの移植に当たり、様々なオリジナルモードやムービーが大量に追加された。アーケード版を完全再現したアーケードモード、対戦専用の VS モード、PS 版のオリジナル、チームバトルモードと CPU との勝ち抜きバトル、サバイバルモード、そして時間との戦い、タイムアタックモード。すでにアーケード版を越えたといっても過言ではない PS 版『鉄拳 2』。ついに、我々の目の前に姿を現わすときがきた。

上は前作『鉄拳』PS 版の画面。右はやはり PS 版の『鉄拳 2』。どちらもオープニングムービーや新しいゲームモードが追加されるなど、アーケード版をやり尽くした人にも楽しめる工夫がなされている。

操作方法

まずは操作を覚えなければ、戦うことなんてできはしない

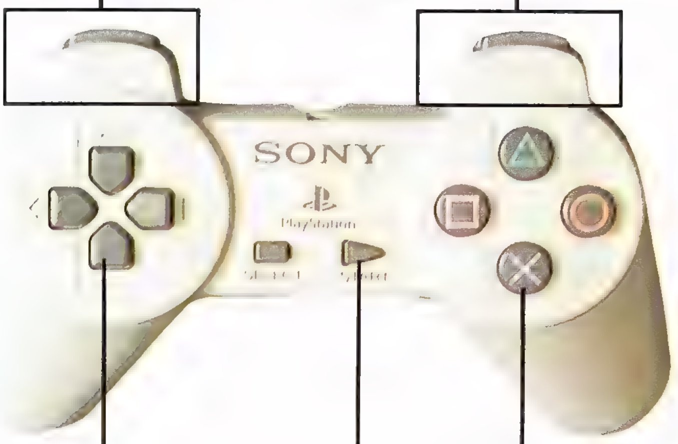
『鉄拳 2』ではキャラクターの全ての操作をコントローラひとつで再現できるようになっている。もちろんゲーム中のオプションモード、キーコンフィグで変更が可能。さらにボタンの同時押しなどの設定もできるようになっている。未設定になっている LR ボタンに、投げ技でよく使用するボタンなどをあらかじめ設定しておけば、ゲームを気持ちよく進めることができるだろう。

なお、ボタンの初期設定は△ボタンが右パンチ、○ボタンは右キック、□ボタンは左パンチ、×ボタンは左キックとなっている。

また、各モード中でスタートボタンとセレクトボタンを同時に押すことによってタイトル画面に戻ることができる。覚えておけばテンポよくゲームを進められるだろう。

アーケード版に慣れたプレイヤーにとって、このコントローラー操作には戸惑いもあるかもしれないが、前作『鉄拳』は、このコントローラーを想定してつくられていたのだ。操作は決して困難ではない。

●L 1、L 2、R 1、R 2ボタン
使用しないが、設定は変更可能。



●方向キー
タイトル画面などではカーソルを操作してコマンドを選択するのに使用する。またゲーム中では自分のキャラクターを操作するのに使用する。

●スタートボタン
タイトル画面で選択した項目を決定するほか、ゲームを一時中断するのに使用する。

●△、○、□、×ボタン
ゲーム中はキャラクターの攻撃に使用する。攻撃ボタンはオプションモードで設定の変更が可能になっている。

ARCADE MODE

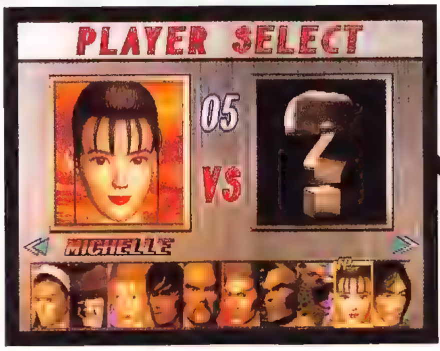
ゲームセンターの戦いを完全再現 あのキャラクターが待っている

このモードではゲームセンターのアーケード版と同じように、CPUの操るキャラクターと次々に戦っていく。初期設定では2セット先取で勝敗が決定される。これはどのモードでも共通することなのだが、キャラクター選択のときにはパンチボタンを押すか、キックボタンを押すかによってそれぞれ1Pカラー、2Pカラーを選択することが可能。自分の好きなほうを選んでゲームを進めることができる。

また途中で2プレイヤー側のコントローラのスタートボタンを押すことにより途中参加（乱入）が可能となっている。

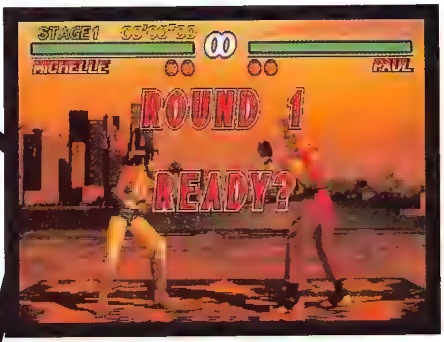
乱入された場合、その勝者が引き続きCPU戦を行なうことになる。またこの際、途中まで勝負が進んでいても、その試合の最初からやりなおしとなる。なお、このアーケードモードでは自分の使用キャラクターに対応する中ボスが出現するが、これは最初にゲームをスタートしたキャラクターに対応している。CPU操るキャラクターは全部で10人。8試合目で中ボスと対戦することになる。

もし途中で負けてしまってもコンティニュー回数に制限はないので、何回でもチャレンジすることができる。またコンフィグでコンティニュー時にキャラクターをチェンジできるように変更可能だ。



▲キャラクターセレクト画面も完全再現。中ボスが使用可能になれば左右に矢印が出現する。

▼CPU操るキャラクターとの壮絶な戦い。これこそがこのゲームのメインとなる。攻略法は各キャラの項を参考にしてほしい。



▲ひとつの勝負に勝ったとしても、すぐに次なる戦いが待ち受ける。なお、このシーンはスタートボタンでとばすことが可能。

▲このようにして10人のキャラクターと対戦していく。全てに勝利した後には感動のエンディングが待っている。

V.S MODE

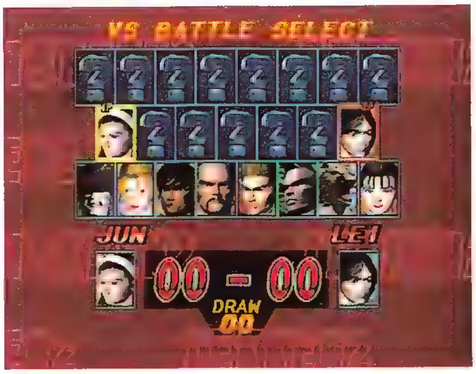
『2』になって対戦モードが充実 ハンデもつけられる親切設計

これは2P対戦専用のモード。2つのコントローラを使用し、人間同士で戦うことができる。この、人間同士での対戦こそ『鉄拳2』の真の面白さを引きだすことができるだろう。

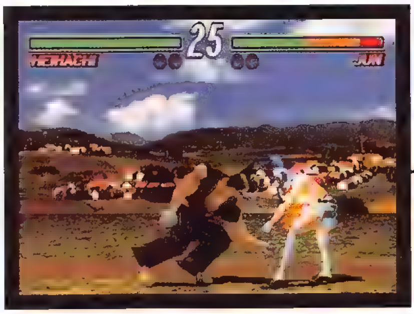
このモードでは対戦直前にキャラクターのハンデをつけることが可能。自分の使うキャラクターの体力を70%から140%まで10%刻みで増減できる。キャラをセレクトした後に左右キーを押すことでバーの数字を増減することができる。もう1度ボタンを押せば決定され、試合開始。初心者と対戦するときなどはハンデをつけて戦うといいだろう。試合が始まっても体力ゲージに変化はないように見えるが、実際はハンデのゲージどおりに体力が増減されている。ゲージが減る量を見れば一目瞭然である。

勝負がついて試合が終了すると最初のキャラクター選択画面に戻る。同じキャラクターで再び対戦することもできるし、キャラを変えての対戦も可能だ。また、1度設定したハンデはそのままになっているので、変更したい場合にはキャラクターを選択した後、同じようにバーを増減させればよい。

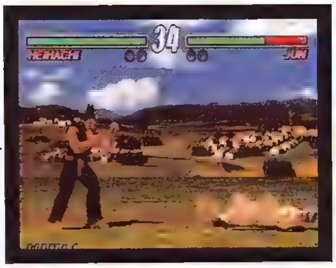
また、1P、2Pカラーもパンチボタンとキックボタンどちらでキャラを決定するかによって選択することができる。なお、対戦相手と同じキャラクターで戦う場合、先に選んだほうに優先権がある。



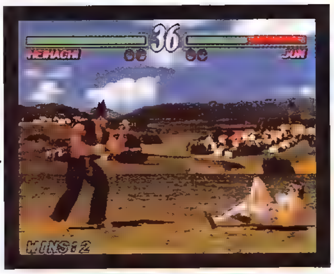
▲キャラクター選択画面はこのようになっている。自分の使いたいキャラがひと目で分かる。23人分用意されているということは……！



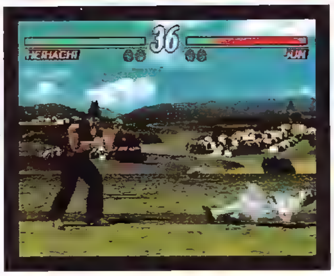
▶実際のハンデの効果を説明しよう。同じ技が当たった場合でもハンデによって受けるダメージがかなり違うように思えるのだが……。



◀これが最大の体力140%のとき。これだけのダメージを受けてもゲージが減るのはこんなに少ない。



◀通常、100%の状態。いつもと変わらないダメージなのはあたりまえ。しかし雷神拳自体、かなりのダメージだ。



◀体力が通常の70%。見れば分かるとおり、ほとんど体力ゲージが残らない。ハンデの影響が分かっただろうか。

TEAM BATTLE MODE

プレイステーションオリジナル 今度はチームバトルだ!

アーケードモードやVSモードはアーケード版の延長でしかない。だが、ここからがPS版『鉄拳2』完全オリジナルモード。このチームバトルモードでは、1～8人で構成したチーム戦を楽しむことができる。人間同士の対戦はもちろんCPUチームとの戦いも可能になっている。

試合方法を説明する前にキャラクター選択についての注意点をいくつか。このモードでは複数人のチームで戦うことになるが、同じチーム内にふたり以上同じキャラクターを選ぶことができないようになっている。つまり8人のヘイハチ対8人のクマなどという戦いはできないということだ。また、チームの構成人数は各チーム任意に決定できる。極端な話、1対8という戦いも可能だ。

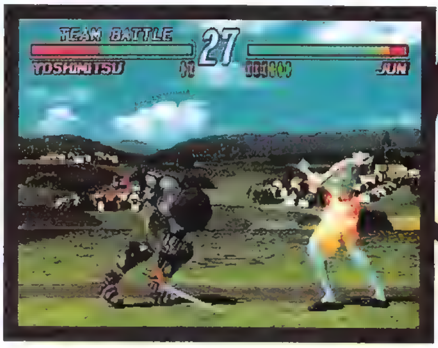
さて、実際の試合は1ラウンド勝負となる。最初の試合に勝ち残ったほうは受けたダメージを少しだけ回復し、次の試合に望むことになる。つまり勝ち抜き戦ということだ。

全試合の決着がつけば試合結果が表示される。どのキャラクターがどのキャラクターに勝ったのかが、ひと目で分かるようになっている。

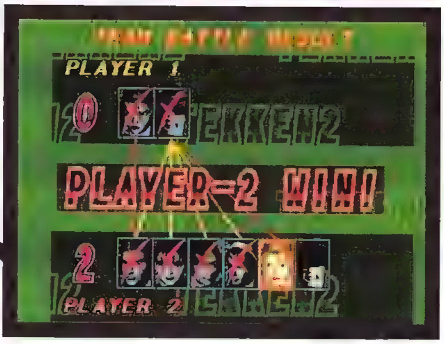
なお、対CPU戦を行なっているときに途中参加(乱入)することもできる。

▲このように2対6などというハンデ戦もできる。腕に自身のある人は初心者相手にこのくらいのハンデでちょうどいい。

▼このモードではサバイバルモードと同じように、試合中にダメージを受けてしまうと完全には回復しない。



▲ラウンド開始直後からこのように体力が減っている。いつかは倒されてしまうかもしれないというわけだ。



▲やはり2人では6に勝つことはできなかった。もっと鍛練の必要があるという意味か。

SURVIVAL MODE

残りの体力はあとわずか。果たしてどこまで生き残れるか?

これもPS版オリジナルモード。通常は試合前に完全に回復している体力ゲージが、ラウンド間に少ししか回復しないという、CPU相手の勝ち抜きバトル。通常は10人で終わるはずのCPUとの戦いが、勝ち続ける限りずっと続く、サバイバルの名にふさわしい過酷な対戦モードだ。

キャラクター選択画面は通常どおりだが、試合の内容は通常のモードと少し違っている。それぞれのラウンドは1本先取。難易度や制限時間も変更はできず、ひたすらにCPUを倒し続ける。

このモードではいかに相手からダメージを受けないようにするか、ということが重要になる。レコードが残るのは試合勝ち抜き数だけだが、相手を倒すのに時間がかかるほどラウンド間に回復する体力が少なくなる。冷静な判断力が必要になるだろう。

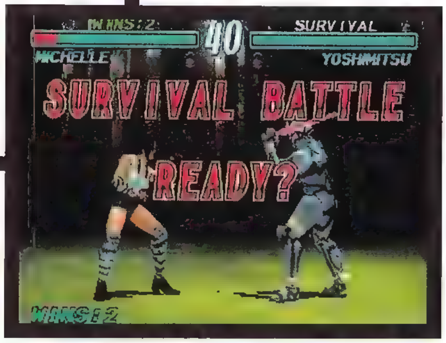
また、対戦キャラクターはプレイヤーが使用することのできるキャラクター。つまり中ボスが使用できるデータをメモリーカードからロードしておけば、対戦相手に中ボスが出現することもあるということだ。勝ち続ければずっと終わらないため、もし全キャラに勝ち抜いたなら、前に倒したキャラクターと再び戦うことになる。

もちろんランキング表示もあり、上位10位までに入ればネームエントリーを行なうことができる。

▲見てのとおりの1本先取勝負。CPUの難易度は一定らしいので、1人目に勝てるなら理論上はどこまでも勝ち抜けるはず。

▲勝ち抜いた瞬間のこの画面で、体力が少しだけ回復する。そして次の戦いへ。

▲勝ち抜いた試合数が上位10位までにランクインすればネームエントリーが可能。メモリーカードにセーブしておこう。



▲御覧のとおり、体力が最初から減っている。もちろんダメージを受けなければどんどん回復していくのだが……。

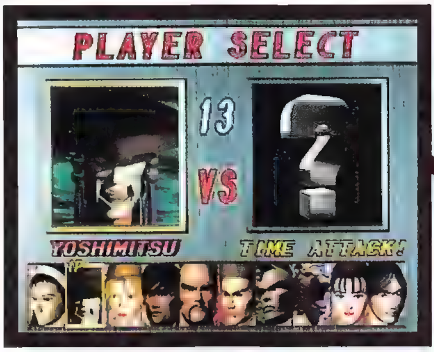
TIME ATTACK MODE

時間との戦い。いかにすばやくゲームをクリアできるか？

このタイムアタックモードはアーケードモードから独立したゲームモードだといえる。アーケードモードにもプレイタイムの表示があるが、このモードは難易度、ラウンドタイム、ラウンド数などが統一されており、変更が不可能になっている。また、コンティニュー時のキャラクター変更もできず、2プレイヤーの途中参加（乱入）もできない。つまり誰もが同じ条件でタイムアタックを行なうことができる。もちろんこのモードにもランキングがあり、クリア時のタイムが上位に入ればネームエントリーができる。このランキングデータもメモリーカードにセーブすることが可能だ。

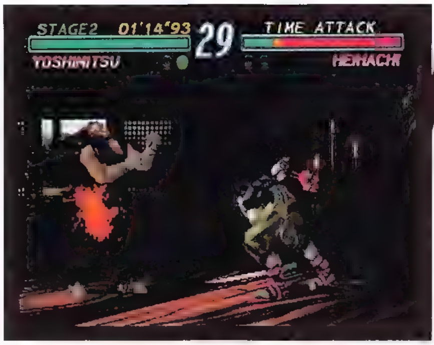
CPUの難易度自体はほぼアーケードモードと同じなので、アーケードモードがクリアできるならばタイムアタックもクリアできるはず。ただし、CPUのアルゴリズムを把握してコンビネーションを組み、効率よく相手の体力を減らす戦い方を見つけだす、パズルのような楽しみ方もできる。もちろん、アーケードモードやサバイバルモードとは全く違った戦略が必要になってくるだろう。

ちなみにこのモードでは、ポーズがかけられない。1度ゲームを始めたなら、集中して一気にCPUを倒さなければならないのである。



▲自分の使えるキャラの中で相手を即座に倒せそうなキャラを選ぼう。自ら茨の道を進む、という人はもちろん別にして。

▼最初のうちはCPUはまだ弱めなので、容赦なく叩きのめそう。技や戦い方の美しさよりもスピードこそが重要なのだ。



▲早く倒せ、早く倒せ、早く倒せ。……とあせっているとミスを犯すことになる。なるべく冷静に戦っていこう。

OPTION MODE

4つのオプションを完全解説 自分流の設定をつくることが可能

■ GAME OPTION

ここでは難易度やラウンド数などゲームシステムに関する設定を変更する。

● DIFFICULITY LEVEL

ゲームの難易度をEASY、MEDIUM、HRADの3段階に設定することができる。初期設定はMEDIUM。

● FIGHT COUNT

規定ラウンド数を変更する。初期設定は2。

● ROUND TIME

ラウンドの制限時間を設定する。初期設定は40。

● CHARACTER CHANGE AT CONTINUE

コンティニュー時にキャラクターを変更可能にすることができる。初期設定はNO。

● GUARD DAMAGE

ガード時に若干体力が減るかどうかの設定をする。初期設定はNO。

● VS GAME WINS SHOWN BY

連勝表示を選択。初期設定はNUMBER。

● QUICK SELECT

キャラクターセレクトを簡略画面で行なうかどうかの設定。初期設定はNO。

● BGM SELECT

BGMを選択する。初期設定はARRANGE。

● SPEAKER OUT

初期設定はSTEREO。

■ KEY CONFIGURATION

コントローラ操作を変更することができる。同時押しなどの設定をすることも可能。

■ RECORDS

メモリーカードの記録を見ることができる。全キャラクターの対戦勝率、使用率、タイムアタックランキング、サバイバルランキングなどが細かく記録されている。

■ MEMORY CARD

メモリーカードのセーブ、ロードをする。またオートセーブの設定もできる。初期設定はNO。

GAME OPTION

▲これだけ細かい設定ができるゲームも珍しい。特にGUARD DAMAGEをYESに設定すると戦略が大きく変わってしまう。

KEY CONFIGURATION

▲変更したいボタンを押しながら左右キーで変更可能。LやRに同時押しの投げコマンドを設定することもできる。

RECORDS

▲見よ、この様々なレコードを。専用のメモリーカードを用意すれば自分だけの記録をつくりあげることも可能となるのだ。

MEMORY CARD

▲AUTO SAVEをYESに設定しておけばいちいちメモリーカードにセーブする必要がなくなる。記録をつくるためにはまずYESに。

PRACTICE MODE

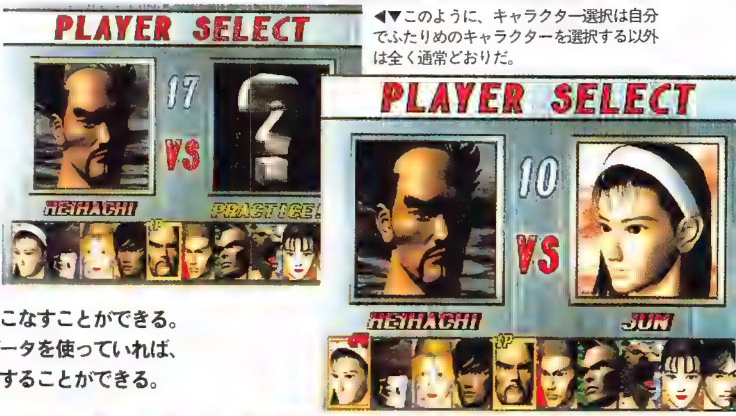
格闘ゲーム初！　この画期的な練習モードを使わない手はない

ブラクティスモードでは、木偶人形のような CPU を相手に、技やコンボなどの練習をすることができる。初心者にはもちろん、熟練者も高度なテクニックを試すのに最適なモードだろう。相手となるキャラクターはノーガード。どんな技にでも当たってくれる。さらに体力ケージが存在せず、実質ノーダメージ、そして何度でも起き上がってくる。起きあがるときは、その場でサッと立ち上がるだけで、それ以外のアクションはしてこない。

通常と同じように、操作するキャラクターを選択した後に、やられ役のキャラクターを選択する。キャラクターによって当たる技と当たらない技があるので、相手を選択するときは注意してほしい。

またこのモードのポーズ中は様々な設定が変更できる。ただ技を出すだけではなく、10連コンボや空中コンボなどのより複雑な練習をこなすことができる。

中ボスなどが使用可能なデータを使っていれば、このモードでももちろん使用することができる。



◀▼このように、キャラクター選択は自分でふたりめのキャラクターを選択する以外は全く通常どおりだ。

ATTACK DATA

微妙な攻撃判定も理解できる

これを ON にしていると攻撃が当たったときに High、Mid、Low などの文字が表示される。これは攻撃の種類を示している。High が上段攻撃、Mid が中段攻撃、Low が下段攻撃となっている。

また画面の左上にはコンボの回数や技の総合攻撃力、コンボで当たった場合の技単体の攻撃力などが表示されている。さらに技がカウンターヒットやクリーンヒットしたときにはその表示もなされる。

この機能を OFF にしていると体力ゲージやタイムカウントのない画面でキャラクターを操作することができる。その場合には High、Mid、Low などの文字も表示されない。

コンボの数字が増加する条件は、相手が絶対に避けられない状況で連続攻撃を当て続けること。技と技の間に回避できる隙がある場合、コンボの数値がクリアされる。

▶ステップインアッパーやショートアッパーなどの〝崩しパンチ〟（キーを前方斜め下に入れたパンチ）と呼ばれる攻撃は全て中段攻撃。相手がしゃがんでいても当たる。

◀強力なこのキック攻撃はやはり上段攻撃。こちらの攻撃は確かに強力だが、しゃがまれるとかわされてしまう。

▲しゃがんでの通常攻撃は全て下段攻撃。相手はしゃがみガードでなければ防げない。CPU 戦ではこれらの攻撃は比較的当たりやすい。

▶左上の表示に注目！　風神拳からの空中コンボを叩き込んだヘイハチの攻撃力などが表示されている。

COUNTER ATTACKS

ダメージが増えるだけではない

これを ON にしていると攻撃が全てカウンターヒットしたことになる。カウンターでしかつながらない必殺技や、その逆、カウンターヒットした場合の攻撃力を調べることができる。

◀ヘイハチの雷神拳がカウンターヒット！凄まじい攻撃力を改めて確認させられる。

REPLAY SETTINGS

あのすばらしい技をもういちど

『鉄拳２』では勝敗決定時に決め技、とどめの一撃をリプレイで見せてくれる。その機能を自分で使えるのが、このリプレイセッティング。４ヒット以上のコンボが当たった場合、５ヒット以上のコンボが当たった場合、６ヒット以上コンボが当たった場合、そして任意にセレクトボタンをおした場合、とそれぞれの条件で数秒間のリプレイを見せてくれる。この機能のおかげで、コンボがどのように当たっているか、どんなモーションで攻撃しているのか、などといった非常に細かいことをじっくりと観察できる。

また、６ヒットコンボ以上の場合にリプレイ起動などという設定にしておけばコンボの練習にも張り合いが出るというものだ。

◀ヘイハチの空中コンボが決まる！　その瞬間を再度リプレイで鑑賞。……と、こんなこともできる。

▶任意にリプレイを起動できるのでこんなシーンも再現可能になっている。

KEY DISPLAY

10連コンボもらくらくマスター

プラクティスモードの特徴は技の練習ができること。しかしただの技だけではなく、10連コンボの練習まで可能になっている。

通常は ON 状態で、入力したキーが画面下に次々と表示されていく。ポーズ画面でこの機能の PLAYER や COM を選ぶと数字がいくつか表示される。任意に数字を選択しプラクティスに戻れば入力キーが表示されていた場所に10個（またはそれ以下）のボタンが表示される。これが10連コンボのコマンド。その状態でセレクトボタンを押せば、選択したキャラクターが10連コンボを出してくれる。表示を PLAYER にした場合は画面下のコマンドのとおりにタイミングよくボタンを押すことで、10連コンボの入力タイミングを練習できる。ボタンを押すと、ボタンに対応した音階の音が鳴り、表示されているキーが白く囲まれる。これで紙状のコマンド表などではよく分からなかった10連コンボのタイミングを覚えることができるはずだ。活用してほしい。

PLAYER

◀セレクトボタンを押すと勝手に10連コンボを出してくれる。

COM

▶CPUに10連コンボを出させることが可能。ガードの練習に最適。

ON

▶入力したキーが全て表示される状態。初期設定はこうなっている。

▶ランダムで10連コンボを出させれば実戦でも十分役に立つ。

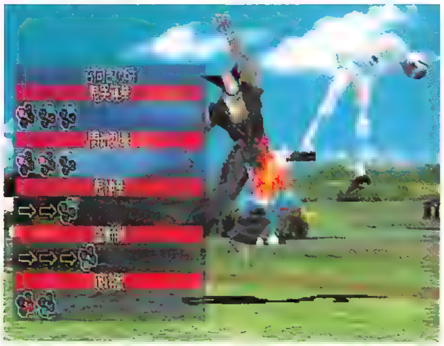
COMMAND LIST

コマンドを忘れたとは言わせない

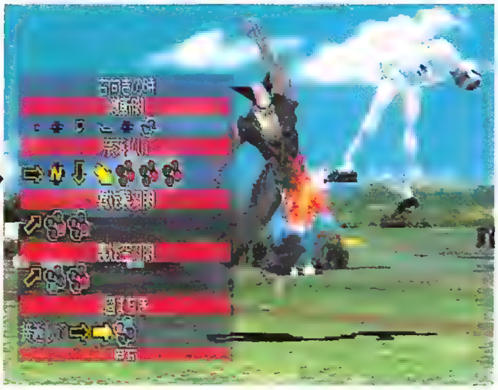
これは画面にコマンド技の一覧表を表示させる機能。ボタンが色分けされているので非常に見やすい。画面をスクロールさせることによって合計18個もの技が画面上で確認できる。

残念なのは全ての技が確認できるわけではない、ということ。だが、代表的な技はひととおり確かめられるのでありがたい。全ての技の確認は本書のキャラクターのページや巻末のコマンド技一覧表を参考にしてほしい。

またほかのゲームモードのポーズ中にCOMMANDを選択すると、この画面と同じものを呼びだせる。CPU 戦の最中にも技のコマンドを確認可能だ。



→



▲このような技表が表示される。十字キーの上下でひとつずつ、左右で1画面ずつ、やけに滑らかにスクロールする。

PLAYER SELECT

キャラクターチェンジはここで

これは単純にプラクティスモードのキャラクター選択画面に戻るための機能。相手のキャラクターや自分のキャラクターを変更したい場合はここで選択画面に戻ればいい。また、同じように RESET という機能がついている。こちらは一気にタイトル画面に戻ることができる。プラクティスで練習した技をアーケードモードなどで試したい場合はこちらを選択しよう。

◀単純にセレクト画面に戻る機能だが、こういう細かい配慮がうれしい。

とりあえずプラクティスで練習をしてみよう

『鉄拳２』をやるなら１度は挑戦してほしいプラクティスモード。技表を見ながら練習をすると、きっと今まで知らなかった発見があるはずだ。

上達してきたら必殺技のコンボや空中コンボ、10連コンボ、さらに10連コンボからの空中コンボなどテクニカルな技術を完璧にこなせるように、しっかりと修行をつんでおこう。

技のモーションをじっくりとリプレイで見たかったらプラクティス。自分の使ったことのないキャラクターをやってみたいと思ったらまずプラクティス。「この技がカウンターで当たったらどうなるんだろう？」なんて疑問が湧いたらプラクティス。練習すれば練習するほど本当に上達するこのモード。これをやらずして PS 版『鉄拳２』は語れない。

必殺技

◀空中コンボにつながり、さらに使いやすい必殺技、前掃十字把。ほかに浮かせる技はないのか、じっくり探すことが可能。

空中コンボ

▶ミシェールの空中コンボ。うまくすれば体力ゲージをぎりぎりまで赤くできるほどのダメージを与える。

10連コンボ

▲前作と比べて格段に増えた10連コンボ。複雑なコンボも増えたのでこのプラクティスは非常に重宝する。全キャラのコンボのガードを練習できるのも嬉しい。

TEKKEN2 for PlayStation

ACTIONS

キャラクターの挙動を把握する

移動

前後に移動　無限のフィールドとそこにいる２人のキャラ

『鉄拳２』の世界ではフィールドは無限。その空間に自分のキャラと相手のキャラがいる。「前」とは相手のいる方向のことであり、「後ろ」とはそれとは逆の方向のことだ。ではさっそくキャラを前に移動させてみよう。操作法は簡単、方向キーを前方向に入力するだけ。するとここで「前方向ってどっちだろ？」という疑問が浮かぶはず。結論をいえば前方向とは方向キーの左か右。画面には常にふたりのキャラクターの姿を捉えた映像が流れている。必ずしもふたりを真横から捉えた映像ではないが、重なってしまうことはない。絶対に左右の関係は保たれている。そして相手が自分のキャラより左にいれば、「前」とは方向キー左方向、右にいれば方向キー右方向になるのである。

しゃがむ　さらにしゃがみながら移動してみる。大切な動きだ

「前」と「後ろ」がわかれば、後は話が早い。レバーを下へ入力すればキャラは「しゃがむ」。上体をかがめたポーズが見れれば成功だ。さらにはレバー前斜め下に入力すれば、しゃがみながらゆっくりと前に進む。同じ様に方向キー後ろ斜め下に入力すれば、しゃがみながら後ろに下がっていく。方向キーを下に入力する瞬間を間にはさめば、いちいち立ち上がらないでしゃがんだまま前後に移動できる。

↑しゃがむことで攻撃をかわしたりできることもある。どういう効果を生むかを把握しておきたい。

また、しゃがんでいる状態から普通に立っている状態に戻すには、方向キーの下方向への入力をやめさえすればよい。しゃがみながら前後に移動しているときでも、特に制限を受けることはない。

ジャンプする　キャラの頭上に広がる空間、そこも戦いの舞台だ。

方向キーを上方向に入力すればキャラは「ジャンプ」する。ジャンプ中のキャラはある程度の常識的な制限を受ける。例えばジャンプ中にふたたびジャンプとか、ジャンプ中にしゃがむ、などの行動は取れないし、着地後は普通に立っている状態に自動的に戻る。そして最も大切なのは、ジャンプ中は「ガード」（後述）ができないこと。覚えておこう。またジャンプの種類は２つある。方向キーの上方向への入力の時間が、短ければ低く跳び（小ジャンプ）、長ければ高く跳ぶ（大ジャンプ）。異なる効果を生むので、しっかりと使い分けよう。

↑例えば、高く跳ぶ（大ジャンプ）ことで、相手の頭上を越えて、背後にまわることができる。

方向キーの入力方向とその挙動

特殊入力・１

ステップイン

→→

前方向にすばやく１歩詰め寄る移動。普通に方向キーを前方向に入力するよりも速く動くことができる。かなり使う機会は多いはず。

特殊入力・２

ステップバック

←←

後ろへすばやく１歩下がる移動。ステップインと同じように、普通に後ろ方向に入力するよりも速く動くことができる。

特殊入力・３

走る

→→→

読んで字のごとく、走る。ただし相手との距離がある程度離れているときにのみ可能。走ったあとにさらにいろいろな行動ができる。

特殊入力・４

しゃがみダッシュ

→☆↓⬋

上体を低くかがめながら、前方向にすばやく大きく移動する。一部のキャラのみが使うことのできる、特殊な移動法である。

※コマンドはキャラクター右向き時のものです。

ボタンを使用した攻撃

最も基本的な攻撃

どうしたら攻撃するのか。どんな攻撃ができるのか

攻撃するにはボタンを使用する。使われるボタンは基本的に4つ、それらはキャラの左手、右手、左足、右足に対応している。ボタンを1つ押せば、キャラがそれに対応する手足を用いて攻撃を繰り出すはず。この先、ボタンの種類を「左パンチ」「右キック」などと表現する。他にもボタンを2つ同時に押すことで「投げ」という攻撃をする。定められた組み合わせ以外では何も出ない。こうしてボタンを押すことでできる攻撃は右の表中の6種類になる。

ボタンのみで出る6通りの攻撃

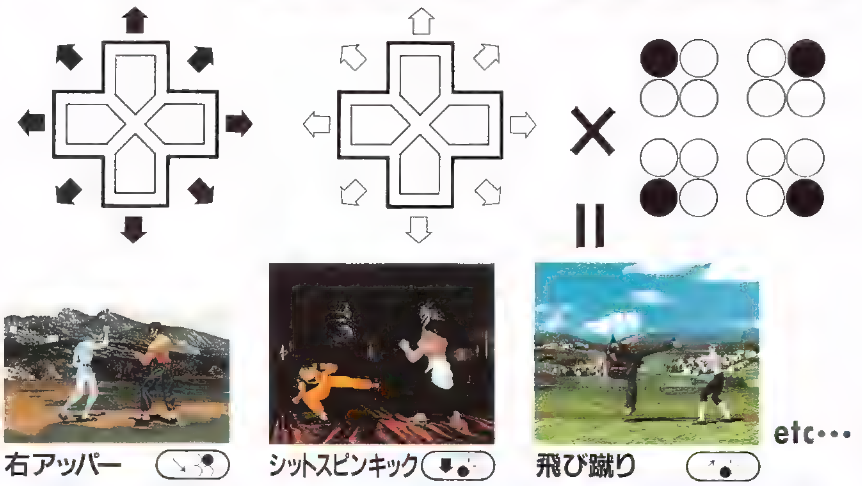
ボタンと方向キーの組み合わせ・1

基本的な攻撃

各キャラ共通の攻撃である基本攻撃の概念と操作法

方向キーをからめてボタンを押せばさらに別の攻撃が出る。ただし必ずしも方向キーの入力16種類、ボタン4種類の組み合わせ64種類の攻撃があるわけではない。こうして調べていくと、キャラを問わず共通の性質を持った技がいくつか見つかる。右の表にその例を示そう。これらの技と、上記のボタンだけで出せる技を合わせて、基本技と呼ぶ。ただし大抵のキャラが持っている右アッパーは、キングやミシェールにはない、などの例外もある。また、投げ技については右上の表中の2種を基本投げと呼ぶ。それ以外の投げ技は基本投げとは呼ばない。

方向キーを組み合わせたいろいろな技



ボタンと方向キーの組み合わせ・2

コマンド技

各キャラに固有の技。中には攻撃用ではないものも

他にも特定のキャラで特定の入力をしないと出せない技もある。そのような技をコマンド技と呼び、さらにその技を出すための方向キーとボタンの入力手順をコマンドと呼ぶ。キャラに固有のものなら投げ技やその他のもの（返し技など）もコマンド技であり、特に投げ技は基本投げ以外はすべてコマンド投げと呼ばれる。コマンド技の一例を右上の表に示す。コマンドそのものの多彩さがわかるだろうか。コマンド技を出すためには、当然その技のコマンドの入力を正確に行う必要がある。誰もボタンひとつで出る技を難しいとは思わないだろう。だがそれが定められた順番、タイミングでの入力が必要となるとちょっと手間取るはずだ。そしてそれだけのハンディを受けるだけの価値は十分にあるのだ。一般的にコマンド技は見た目、威力、効果が基本技とは次元が違う。またコマンド技どうしでもまるで違う。そしてこれらの多種多様のコマンド技があるからこそ、多種多様の戦略が生まれてくる。それが『鉄拳2』の戦いであり、コマンド技なしでの戦いは考えられない。基本技以上にこのコマンド技を使いこなすことが必要なのである。

↑複雑なコマンド入力を経て出るコマンド投げの一例。威力が凄まじい。

コマンド技の例

雷神拳(ヘイハチ)	→☆↓↘
竜巻投げ(ワン)	
闇雲絞め(ポール)	☆

↑たとえばこの落葉という打撃技はポール以外のキャラでは絶対に出すことはできない。それはいってみればキャラの容姿など以上にそのキャラの持つ技そのものを指しているのかもしれない。

←この10連コンボと呼ばれる技は、ボタンを押す順番とタイミングが重要な技の典型。

←『鉄拳2』の代表的コマンド技・崩拳。体力ゲージ半分のダメージを与える。

攻撃と防御の関係

攻撃の種類　『鉄拳２』の世界の上段、中段、下段攻撃。

『鉄拳２』の世界の攻撃には上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃の３種類がある。現実の世界でも常識的な概念として存在しているものだ。ただしこれらはある点で現実のものとは違う。右の写真をご覧頂きたい。明らかに上段である頭部に蹴りが当たっているのに、判定は中段。『鉄拳２』の世界では技が上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃のどれであるかは、技そのものにすでに決められているのだ。そして相手の状態を問わず、どこの部分に技が当たろうがそのこと自体は不変なのである。これは戦略的にも極めて重要なこの世界の「ルール」である。技を使う上で常に把握しておく必要があるだろう。

↑ある程度常識とは決別しておいてほしい。そうでないとこの世界のこの攻撃が中段攻撃であることを理解できないだろう。

正しいガード　ガードの操作法。３種類の攻撃と２種類のガード

ガードには立ちながらのガードとしゃがみながらのガードの２種類がある。攻撃が当たる寸前に方向キーを後ろ方向、後ろ斜め下方向に入力してあれば、それぞれのガードをしてくれる。右の表にガード方向と、そのガードで防ぐことのできる攻撃の種類の関係を示した。立ちガードは上段、中段攻撃は防ぐが、下段攻撃は防げない。しゃがみガードは下段攻撃は防ぐが中段攻撃は防げない。上段攻撃は、しゃがむことで攻撃が体に触れることなく外れてしまうのだ。すなわちガードするときは、相手の攻撃が中段か下段かが最大の問題になるのだ。

オートガード　ボーっと立っている間は、常に立ちガード

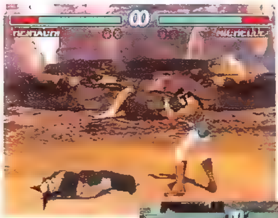
実はもうひとつのガード方法がある。オートガードといって、これも立ちガードとしゃがみガードの２種類がある。操作法はオート立ちガードは方向キーニュートラル。オートしゃがみガードは方向キー下方向に入力すればよい。要は前後に移動していないときでもガード中である、ということ。これらをオートガードと呼ぶのに対して、前の項目で説明したガード方法をマニュアルガードと呼ぶ。この２つのガード方法には微妙な違いがある。攻撃を当てられた直後の状態で、オートガードだとマニュアルガードよりも再びガード状態になるまでに時間がかかるのだ。

↓下段以外は大丈夫。しかし意識して使っていくことはないだろう。

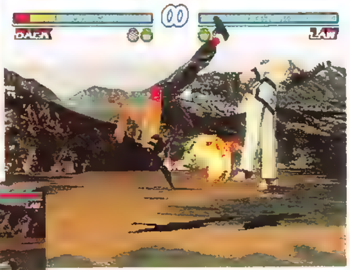
ダウン状態

倒れているキャラ　ダウン状態は自分ではなく相手にこそ望まれる

ダウン状態とはキャラが地面に倒れている状態のこと。仰向けでも、うつ伏せでも、とにかく倒れていればダウン状態なのだ。そのダウン状態になる方法だが、原則的に自分ひとりでいきなりこの状態になることはできない。相手に特定の技を当ててもらうか、キャラクターによっては特定の技を出すことによってダウン状態になる。ダウン状態のときは行動や能力にいろいろと制限を受ける。攻撃能力などは極端に制限を受け、そのままではそのキャラの本来の実力を発揮できるわけがない。できればならないでいたい圧倒的不利の状態なのである。それが具体的にどのように不利なのかを次に説明する。



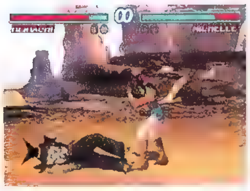
↑この状態がいわゆるダウン状態。この状態はなにかと不利。


↑投げを決めると相手は必ずダウン状態になる。また一部の技には当たると必ず相手をダウン状態にするものがある。

ダウン状態の特殊性　様々な制限を受けるダウン状態。その不利を知れ

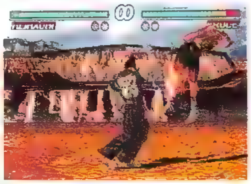
●ガード能力が失われる

ダウンしているところに相手が攻撃を仕掛けてきた場合、方向キーをいかなる方向に入力しても、その攻撃をガードすることはできない。ガードは絶対にできないが、回避する方法はないこともない。詳しいことは19ページの「起き上がり」の項目に譲る。


↑横転を使って攻撃を回避中。黙っていたら確実に攻撃をうける。

●身動きの取れない時間がある

ダウン状態になるということは、事前になんらかの攻撃を当てられているということ。そのときに受けたダメージのせいで、地面に突っ伏してからしばらくは次の行動に移れない。その動けない時間は状況によりまちまちではあるが、その動けない時間中に起こりうる事態の危険性はある程度想像できるはず。なお、ここでのダメージとは、体力ゲージの上に表れるそれではない。解釈の問題である。


↑威力の高い攻撃ほど、相手を長くダウン状態にしておけるようだ。

●有効な攻撃種類が変わる

これは不利な点とはいえないかもしれない。考え方によってはむしろ有利な点ともいえる。ダウン状態のキャラには基本的に上段、中段、下段のどの攻撃も当たらない。攻撃を加えるには、その状態に対する専用の攻撃、ダウン攻撃を使わなければならない。ただし一部の中段、下段の技にはダウン攻撃になるものもある。それらの技の代表的なものに、全キャラ共通の攻撃、シットスピンキックがある。基本的にダウン状態のキャラは、下段よりさらに低い位置にいる、と解釈すると分かりやすいだろう。

↓しゃがみながらのパンチ、などの下段技も当たらない。

起き上がり

立ち状態に戻りたい

ダウン状態からさらに危険な状態を経て立ち状態へ

窮地ともいえるダウン状態。そこから脱出するには起き上がらなければならない。しかしダウン状態から立ち状態に戻る間のキャラは、そのどちらでもないまた別の状態にある。そしてそれはダウン状態と同様の、決して安全とはいえない状態である。

↑ダウン状態から立ち状態へ。そのわずかの間に最も危険な状態が存在する。そこを狙うのがいわゆる起き上がり攻めだ。

●やはりガード能力は失われている

残念ながらこの状態のときもガードは不可能。ただし起き上がり方を何通りかの中から選ぶことができる。そして起き上がり方によっては、瞬間とも思える早さでダウン状態から復帰することもできる。

●有効な攻撃種類がさらに変わる

この状態はダウン状態に有効な攻撃種類に加えて、下段攻撃、中段攻撃が有効となってしまう。最も危険な状態であると結論できる。この状態でいる間は極めて短いが、もし技を当てられれば、再びダウン状態へ。

←後転で逃げようとしているところに崩拳が当たる。最悪の展開だ。

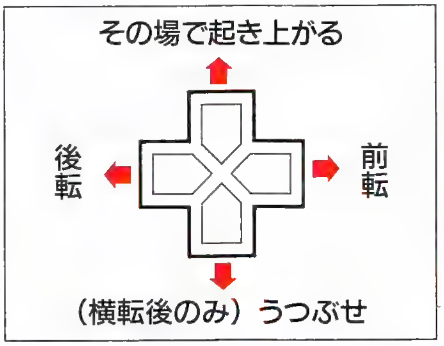
起き上がり方入門

起き上がるときに可能な攻撃と防御を知る

起き上がりの構造を整理しよう。まず最初はダウン状態である。次の行動に移るためにはダメージからの回復を行わなければならない。回復後は起き上がり方を選択する。選択した行動をし始める。行動中に相手の攻撃で妨害されれば、再びダウン状態へ。されなければ、その行動を終了後、立ち状態に戻る。

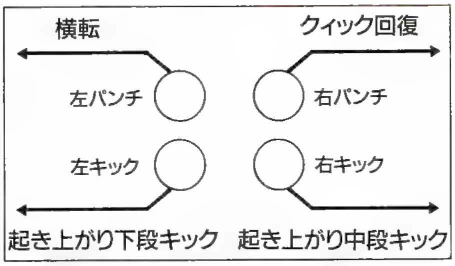
ではまずダウン状態中にできることを説明しよう。ダウン状態中に特にボタンや方向キーに触らなければ、要は全くコマンドを入力しなければ、いつまでも何も行動しないでいる。時間が経てばダメージからは自然に回復していくが、この回復を早めることもできる。右パンチはそのためのボタンで、連打すればするほど回復が早くなる。

次に起き上がり方を選択する。具体的には起き上がる場所と、その場所での行動を決めるということである。起き上がり方向一覧の表を見てほしい。起き上がることのできる場所は全部で6ヶ所。まずはダウンしているその場所、その場から前方向に進んだ場所、後ろ方向に下がった場所の3ヶ所。そしてダウンしている場所から横転を使って横にずれた場所、そこから前方向に進んだ場所、後ろに下がった場所の3ヶ所である。その場で起き上がるには方向キーを上方向、横転するには左パンチボタンを押せばよい。前方向に進むには前転を使う。同じように後ろに下がるには後転を使う。前転、後転に対応しているのは方向キーの前方向、後ろ方向である。前転や後転で移動した後は、自動的に立ち状態に戻る。一方で横転は起き上がるか、起き上がらないかを選択できる。横転が終了する直前に方向キーを下方向に入力すれば、横転後も地面に伏した状態でいる。ただしこの後は前転後転の選択はできなくなる。



起き上がる場所で取れる行動は3つ。何もしないで起き上がる、起き上がりつつ下段キックを出す、起き上がりつつ中段キックを出す、である。この2つのキックには基本技以上の性能があるわけではない。基本技と同じぐらいの隙はあるので注意が必要。

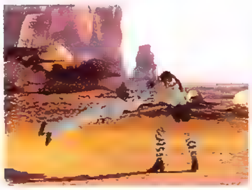
以上が起き上がり時にできる基本的な行動のすべてである。この他にもふたつの起き上がり時の攻撃がある。ライジングクロスチョップとスプリングキックである。ただしキャラによっては出せないこともあるので気を付けてほしい。



起き上がり特殊攻撃・1

ライジングクロスチョップ

ダウンから回復時に←(or→)→●●



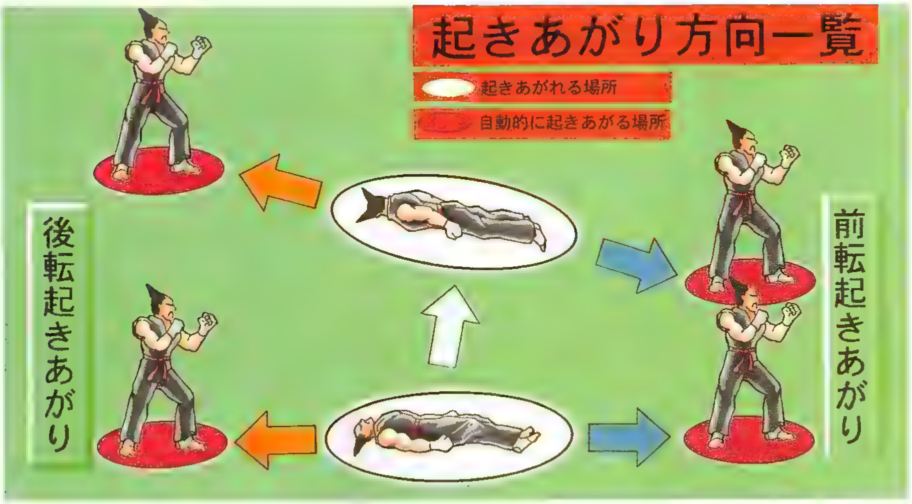
実は極めて強力な攻撃。威力は15。何が強力かといえば、その攻撃判定が異常に強いのだ。大抵の技には一方的に勝つことができる。ガードされても相手をひるみ状態にするのだ。

起き上がり特殊攻撃・2

スプリングキック

ダウンから回復時に←←●●

クロスチョップに比べると性能はイマイチ。キャラによっても性能は変わってくる。威力は20。クロスチョップより、5だけ威力が高いが、それでもクロスチョップのほうが便利。



※コマンドはキャラクター右向き時のものです。

他にも攻撃を持つキャラ

この2キャラはダウン状態からのオリジナルの攻撃を持っている。特にレイの場合はダウン状態が攻撃の要だったりするので……。

JACK・2

レイ・ウーロン

特殊な状態で出る技

3D格闘『鉄拳2』では、相手キャラとの位置関係が様々に変化する。ときにはそれが空中、背後などになることも。ここではそんなときの操作法の基本を解説する。

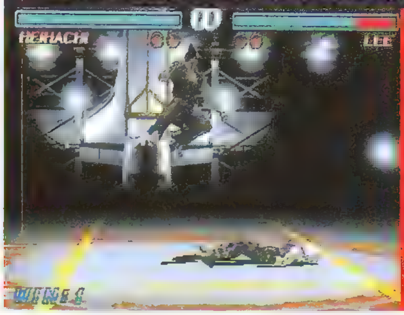
全キャラクターが持つ、ダウン中の相手に対する追い打ち攻撃

対戦相手がダウン中の場合、方向キーの上と右パンチボタンを押すことによりホーミングダウン攻撃を出すことができる。これは相手の倒れているところにジャンプし、そのまま相手に飛び乗るように上空からダウン攻撃を加える。この攻撃は全キャラクターが持っている。方向キーを上に短く入力するほうは近距離に小ジャンプした後攻撃し、その攻撃力は12。またキー上に長く入力するほうは大ジャンプし、かなり遠距離まで届く。その攻撃力は35。

⬆によるホーミングダウン攻撃

間がかかるが、ダメージも大きい

↑によるホーミングダウン攻撃



か、攻撃が出るまでが短く隙も小さい

様々な種類が存在するジャンプ時の攻撃も覚えておきたい

ジャンプ中の攻撃種類は大きく4つに分けられる。それぞれ、離陸直後の攻撃、ジャンプ上昇中の攻撃、ジャンプ下降中の攻撃、また厳密な意味でいえばジャンプ攻撃ではないが、大ジャンプ着地際、または小ジャンプ中にキーを下に入れての左キックである。小ジャンプと大ジャンプそれぞれに攻撃が存在する。これらのジャンプ攻撃は戦略上はさして重要ではないが、離れた相手にジャンプで近付く際、攻撃をしながらであれば反撃されにくくなる。

ジャンプ中 4態における攻撃

①離陸直後

相手の下段攻撃をかわして不意打ちができる。

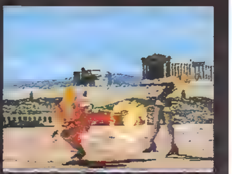
②上昇中

浮かせた相手に対する空中での追い打ちなどに使用可能。

③下降中

ジャンプで相手に近付く場合など牽制に使用できる。

④大ジャンプ着地際 / 小ジャンプ中 ↓

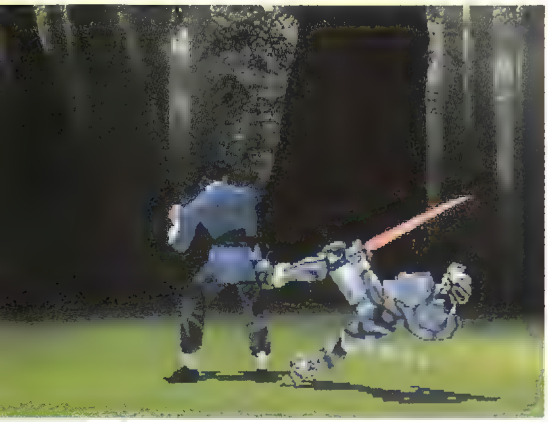


相手の目の前に着地して突然の下段攻撃が可能。

背後攻撃は4種類。攻撃力、攻撃種類、長所と短所を把握しよう。

相手に背を向けている場合は攻撃に対してガードができない。さらにもし背後から投げられた場合、非常にダメージが大きい。レイなどの特殊なキャラクターを除き、相手に背を向けることでメリットはない。だが相手がすぐ後ろにおり、かつ攻撃されようとしている場合は振り向いている時間などない。そんなときはこの背後攻撃だ。

背後攻撃には4種類あり、それぞれ、相手に背を向けてのパンチ、キック、相手に背を向けてのしゃがみパンチ、キックとなる。どちらかといえばパンチのほうがすばやいが、状況に応じて使い分けることも必要になってくるだろう。



▲背後への独自の攻撃を持つレイは、ワザと相手に背を見せることも。

相手に背を向けてパンチボタン

or

背後に対するパンチ攻撃。攻撃しようと近付いてきた相手は当たってくれるだろう。

⬇ or

こちらはしゃがみパンチのシットスピンナックル。下段攻撃なので、さらにかわされにくい。

相手に背を向けてキックボタン

or

背後への回し蹴り、スピンキック。攻撃力は背後攻撃中で最高だが、大振りなために隙が多い。

⬇ or

こちらはシットスピンキック、下段の回し蹴りになる。無論、上段攻撃をかわすことができる。

走りながら出せる技は数多く　その総数は11種類にものぼる

『鉄拳2』では、走っている状態から様々な技を出すことができる。その数は全部で11種類。使えるキャラクターが限定されている技から、全員が使用可能な技まで特徴的な技がそろっている。ここではそのやり方と出せるキャラクターを一覧表にまとめてみた。

自分のキャラクターが使える技は何なのか。そしてタックルからのコンビネーションやガード不能技のショルダーアタックなどは覚えておけばプレイ中にきっと役に立つはずだ。

❶ダッシュスライディング

出しかた　3歩以上走って●

攻撃力　17　攻撃種類　下段

使えるキャラクターはヘイハチ、ポール、ニーナ、ロウ、ミシェール、ジュン、レイ。ボスキャラクターではワン、ブルース、アンナ、ペク、リーである。

❷ランチョップ

出しかた　3歩以上走って●●

攻撃力　30　攻撃種類　中段(ガード時よろけ)

全員が使用できる技　ジャック−2、クマ、P.ジャック、ガンリュウはキーをニュートラルにした状態でボタンを押すと技を出すことができる

❸ダッシュスラッシュキック

出しかた　3歩以上走って●

攻撃力　20　攻撃種類　中段(ガード時よろけ)

使えるキャラはミシェール、ジュン、ワン、アンナ。またヘイハチ、ロウ、ニーナ、レイ、ペク、ブルースは同じ操作で攻撃力30の別の技が出る。

❹ダッシュヘッドスライディング

出しかた　3歩以上走って●●

攻撃力　25　攻撃種類　下段

ジャック−2、P.ジャック、ガンリュウの3キャラクターが使用することができる技、その名のとおり頭から相手に突っ込んでいく　攻撃力はそこそこといったところか

❺タックル

出しかた　3歩以上走って相手と接触する

攻撃力　5　攻撃種類　投げ扱い

これも全員が使うことのできる技。投げ技扱いとなっているが、相手が座っていてもこの技を決めることができる。このタックルの後に、さらに追い打ちをかけることもできる。

❻ダッシュアリキック

出しかた　3歩以上走って●、●、●

攻撃力　22、7、7　攻撃種類　全て下段

キング、アーマーキングが使うことのできる技。これがヒットした場合相手がひるむ　技を出すのは少々難しいが、それに見合う攻撃力を持っている。

❼タックル→パンチ連打

出しかた　タックル中に●、●、●、●

攻撃力　5,5,5,5,5　攻撃種類　投げ扱い

タックルが決まった後には必ずつながるコンビネーション。ヨシミツ、クニミツ以外のキャラクターが使える。ポールのみ1発目のパンチの後、左右パンチの同時押しで抜けることが可能。

❽タックル→串刺し

出しかた　タックル中に●

攻撃力　5、25　攻撃種類　投げ扱い

ヨシミツとクニミツのみが使える技　手に持った刀（またはクナイ）で相手を串刺しにするという技　この技もタックルが決まった後は必ずつながる。見た目のインパクトは十分。

❾バックタックル

出しかた　3歩以上走って背後から相手と接触する

攻撃力　5　攻撃種類　投げ扱い

全キャラクターが使うことのできる、背後からのタックル技。ただし、通常のタックルとは違い、この後にパンチ連打や串刺しはつながらない。ダッシュ中の技の中で最もダメージが低い。

❿踏みつけ

出しかた　4歩以上走ってダウンしている相手に接触する

攻撃力　15　攻撃種類　ダウン攻撃

全キャラクターが使用することのできる攻撃　この技でK.O.させられるのが一番屈辱的だといわれている。出しかたが簡単なので条件さえ合えば誰でも出せるだろう。

⓫ガード不能無敵ショルダーアタック

出しかた　4歩以上走って相手に接触する

攻撃力　30　攻撃種類　ガード不能

全キャラクターが使用できるガード不能技。タックルしようとしてショルダーアタックになってしまうことが多い。一見ガードできそうなところに惑わされやすいので注意。

TEKKEN2 for PlayStation

SEACRET FEATURE

中ボスキャラクターの使用法

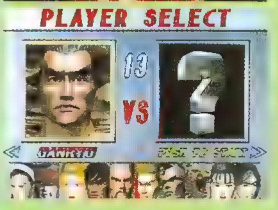
CPU戦では8戦目に対戦する中ボス。VS MODEなどのキャラクター選択時の?マークには実は中ボスたちが控えている。ここではその使用方法を解説する。メモリーカードを本体にセットしてから読んでほしい。

ゲームをクリアすることがキャラクター使用条件

前作『鉄拳』で使用できたように『鉄拳2』でも中ボスを使用可能。その方法はゲームをクリアできるなら簡単。とにかく最初から使えるキャラクターのうちのひとりでゲームを始め、ゲームをクリアする。そうすればクリアしたときのキャラに対応した中ボスが使用可能となる。最初から使えるキャラと中ボスの対応は下の囲みの中の表を参照してほしい。なおこの際、何回コンティニューしてもかまわない。また、この状態はメモリーカードにセーブ可能となっている。

中ボス使用までの道のり

最初にセーブをオートにしておくと便利。さて、選んだミシェールの中ボスはガンリュウ。とりあえずはひたすらCPUを倒す。



ガンリュウを倒したら、続くカズヤとデビルを倒す。エンディングとスタッフロールが終わってもう1度ゲームをスタートすれば、ガンリュウが使用可能に。

鉄拳2 for PlayStation Players' Guide

第2章 攻略編

Chapter 2 CAPTURE

本書では攻略データを4つのブロックに分けた。はじめに各キャラクターの持つコマンド技を、攻略における重要度の高いものからいくつかピックアップし、その技を解析。次に、よりテクニカルなプレイを楽しむためコンボを紹介。空中コンボ、10連コンボを個別に掲載した。そしてCPU戦を勝ち抜くためのCPU攻略、対人対戦での戦術を紹介した対戦攻略をまとめている。対戦におけるプレイの一助となれば幸いだ。

TEKKEN2 for PlayStation

HEIHACHI MISHIMA

三島　平八

熟年の猛り狂うパワーを見よ

「カオがシブい」「その常軌を逸したヘアースタイルに惚れた」……そのような単純な理由でこのヘイハチを使い始めた人もいるだろう。そんな人がヘイハチの能力を正しく深く理解したら、一生離れられなくなるだろう

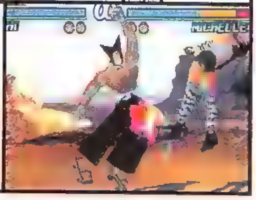
技解析

前作のラストボスであったヘイハチ、そこで見せた恐るべきパワーはこの『鉄拳２』でも衰えていない。強力な技、強力な空中コンボを贅沢ともいえるほどに持っており、豪快かつ爽快なパワーバトルを堪能できるはずだ。

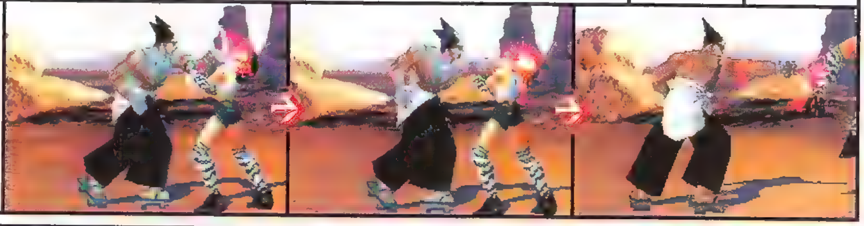
1 風神拳 →☆↓↘ | 30 | 中

2 崩拳 ↓↘→ | 33(クリーンヒット時49) | 中

3 雷神拳 →☆↓↘ | 38(クリーンヒット時57) | 中



4 閃光烈拳 | 10、10、20 | 上、上、中



5 鬼哭連拳 | 10、15、25 | 上、上、上

6 無双連拳 | 10、28 | 中、中

7 瓦割り崩拳 しゃがみ途中↓ | 15、30 | 中、中

8 奈落払い踵切り →☆↓↘(×1〜3)☆(×0〜2) | (17、12、12)(20、21) | 下(ダ)(×1〜3)、中(×0〜2)

9 裏旋空刃脚 ↗ | 17、22 | 中、中

パワフル、そして高性能な技のオンパレード

ヘイハチの持つ技は、他のキャラの技に比べて全体的にパワーに恵まれている。しかも高いパワーの代償として失われがちな技のスピードも比較的速い。技の特性を熟知すれば、パワー一辺倒のバトルのみならず、テクニカルなバトルも可能になるだろう。

さて各技を検証していこう。まずヘイハチを語る上で絶対にはずせない技、それが①の風神拳である。この技はこのゲーム中で最高性能を誇る技のひとつであり、対戦相手が最も恐れるヘイハチの主力攻撃である。その特性を挙げていくと、「威力が高い」「出が早い」「技の硬直時間が短い」「相手を上方に吹っ飛ばす」などがある。特に最後の２つの理由から、空中コンボに発展させるのが容易であることが最大の特徴。これは１発風神拳が当たることが、多くの場合それ単体のダメージだけで済まなくなることを意味している。さらにコマンドの関係上、しゃがみダッシュをからめても出すことができ、近距離、遠距離を問わず当てることが可能。結論をいえば絶対にマスターしなければならない技である。

②の崩拳はその威力の高さが魅力。ヘイハチ以外にもこの技を持つキャラがおり、それなりに重要なポジションを占めている。が、ヘイハチにおいてはそれ以上に優秀な技があり、そちらを重要視すべき。

空中コンボに組み込むのが主な使い方になる。

③の雷神拳は使って見ればわかると思うが、諸刃の剣のようなバクチ技。ガードされた後に反撃されるは必至。確実に当てることのできるチャンスは皆無に等しい。無理に使うならダウン後の起き攻めに。

④、⑤はともに連続技である。左パンチから始まるので極めて速く、コマンドの簡単さの割には与えるトータルダメージが高い。閃光烈拳の３発目は当たるとダウンを奪えるが、ガードされた後の隙は大きい。これらの技は確実に当てることのできるチャンスがあるときにのみ使うべきである。

⑥の無双連拳もヘイハチの主力攻撃となる技である。左アッパーはスピードの速い中段攻撃である上に連続技であり、しかも空中コンボに発展する。

⑦の瓦割り崩拳はその名の通り、瓦割りの後、続けざまに崩拳を出す連携技。

⑧の奈落払い踵切りは風神拳に並ぶほどの重要な技である。奈落払いとはしゃがみながら回転して相手の脚を払う技であり、プレイヤーの右キックを押した回数に応じて１～３回転する。この技はそのまま間髪を入れずに踵切りという技に移行できるのが特徴。踵切りを出すにはその回転中にレバーをニュートラルにしてさらに右キックを２回押せばよい。ここで右キックを１回押した場合、脚を振り上げずに前蹴りを出すだけになる。なお、奈落払いが３回当たると、踵切りは当たらない。

⑨の裏旋空刃脚は飛び蹴りの連続技。１発目がその飛び蹴りなので、お世辞にも速いとはいえない。ヘイハチらしい豪快さがウリの趣味の技である。

⑩の鬼神拳も風神拳よろしく大きく相手を上方に打ち上げる。もちろん空中コンボに発展させるのがセオリー。だが他の技に比べて出が遅く、なによりその独特のふみこみのモーションに反応されやすい。

⑪と⑫の蹴り技は対にして覚えておいてほしい。この２つの技は出始めのモーションが全く同じであることがポイント。当たる瞬間まで中段なのか下段なのか判別しにくい。また、⑫は⑪と違ってガードされると多大な隙を残すことになる。

⑬の瓦割りは先の⑦の１発目に使われている技である。単体で使うと、次に出す技を⑦とのからみもあっていろいろと考えることができる。

⑭の破砕蹴は一応中段攻撃にもなるが、むしろダウン攻撃として使われる。ちなみにレバー入力をして出した方がわずかに素早くなる。

⑮の踵落としもなかなか使い道のある連続技。相手の立ちパンチや投げをしゃがんでかわした直後に、これを返し技として使うのがいいだろう。

⑯の鬼瓦はヘイハチの唯一のガード不能技。見た目よりもややリーチがある。

⑰の超ぱちきはヘイハチのコマンド投げ。基本投げと違って投げ抜けされないということが重要。

⑱の鬼下駄はダウン攻撃として以外に攻撃判定を持たない。また当てるためにはかなり相手と接近する必要があり、いまいち使いづらい。

⑲の影足は無理に分類すれば軸ずらし技となるのだろう。だがずらし方が大きすぎて、すぐに相手の方向修正が追いついてしまう。これもイマイチ。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
金剛落とし(こんごうおとし)	接近して	投げ技	35
裸締め(はだかじめ)	接近して	投げ技	30
超ぱちき	接近して →→	投げ技	35
ワンツーパンチ	(→) 、	上、上	10(12)、15
螺旋襲刃脚(らせんしゅうじんきゃく)	↗ 、	上、下	25、15
風神拳(ふうじんけん)	→☆↓↘	中	30
空斬脚(くうざんきゃく)	→→→	中(ガード時よろけ)	30
右踵落とし	→	中	30
踵落とし	立ち上がり途中 、	中、中	13、21
閃光烈拳(せんこうれっけん)	(→) 、 、	上、上、中	10(12)、10(20)
破砕蹴(はさいしゅう)	、	中	30
雷神拳(らいじんけん)	→☆↓↘	中	38㋘57
鬼哭連拳(きこくれんけん)	(→) 、 、	上、上、上	10(12)、15(25)
無双連拳	↘ 、	中、中	10、28
奈落払い(ならくばらい)	→☆↓↘ 、 、	下、下、下	17、12、12
奈落払い踵切り(ならくばらいかかときり)	奈落払い中ニュートラル 、	中、中	20、15
左踵落とし	→→	中	30
崩拳(ぽんけん)	↓↘→	中	33㋘49
激斬脚(げきざんきゃく)	→☆↓↘	中	35
地斬脚(ちざんきゃく)	→☆↓↘	下	25
裏旋空刃脚(りせんくうじんきゃく)	↗ 、	中、中	25、22
鬼神拳(きじんけん)	→→	中	40
影足(かげあし)	←←☆		
瓦割り(かわらわり)	しゃがみ途中	中	15
瓦割り崩拳(かわらわりぽんけん)	しゃがみ途中 、	中、中	15、30
仁王砕き(におうくだき)	背後から接近して or	投げ技	45
鬼下駄(おにげた)	相手がダウン中↓	ダウンした相手にのみヒット	25
鬼瓦(おにがわら)	↓	ガード不能	70

㋘＝クリーンヒット時のダメージ

10 →→ | 40 | 中

鬼神拳

11 →☆↓↘ | 35 | 中

激斬脚

12 →☆↓↘ | 25 | 下（ダ）

地斬脚

13 しゃがみ途中 | 15 | 中

瓦割り

14 ↗ or | 30 | 中(ダ)

破砕蹴

15 | 13、21 | 中、中

踵落とし

16 ↓ | 70 | ガ

鬼瓦

17 → | 35 | 投

超ぱちき

18 ↓（相手がダウン中のみ） | 25 | ダ

鬼下駄

19 ←←☆ | ― | ―

影足

COMBO =HEIHACHI=

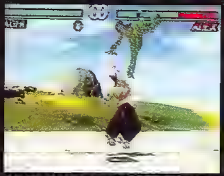
10連コンボ 新10連の使い勝手が比較的よい。マスターせよ

ヘイハチの10連コンボは全部で4通りあり、そのうちのひとつは前作のヘイハチの持っていたものと同一である。この10連コンボについては、前作よりプレイしている人ならば問題はないだろうが、一応解説しておこう。まず注意すべきはその1発目を出すときである。コマンドの関係上よく鬼神拳が出てしまうのだ。これを避けるには、前に2回方向キーを入力することにより出る前ダッシュ、これが終わったのを見てからボタンを押し始めればよい。この10連コンボの最大の問題は7発目の下段攻撃。ここが唯一の下段攻撃であるのに、10連コンボを受ける側はこの7発目で簡単に反撃できる。あまり有効な使い方はないようだ。

↑なかには雷神拳が空中コンボとして使われている10連コンボも。痛快、豪快、爽快である。

さて残りの3つの10連コンボは6発目までの攻撃は共通しているが、その後に分岐が起こる。その分岐の最大の効果が現れるのは9発目、ここが中段か下段に変化する。そこだけ考えると強力そうにも思えるが、実は簡単に見破る方法ががあるのだ。注目すべきは7発目。ここが後ろ回し蹴りなら9発目は下段、右ストレートなら9発目は中段となる。なお9発目が下段となる流れでは10発目が分岐し雷神拳か激斬脚を選ぶことができる。が、その2つの技の特性を思い出してほしい。ここで雷神拳の方を選ぶ理由はなにもない。ここはガードされた場合も考えて激斬脚の方に固定してしまってよいだろう。ちなみに分岐うんぬんの前に、実は4発目が簡単に反撃されるポイントになっている。ただ相当に慣れた相手でなければ、そこまで的確な反応をされることはない。1～3発目までが連続技にもなっているので、そこそこ使う価値はある。さらに注意をひとつ。一般的に返し技を持つキャラは10連コンボに対してより反撃が容易になる。ヘイハチの場合、仮に4発目で反撃されなかったとしても肝心の分岐直前の6発目、これを簡単に捕られてしまうのである。相手キャラによって慎重に使い分けていきたい。

↑新10連コンボはこの7発目が問題。当たる当たらないはともかくとして、ここで何を出しているかを見れば、どの分岐かがわかってしまう。そう、残念ながら慣れた人には絶対に通用しないのだ。



↑旧10連コンボを出そうとして、これが出てしまうことが多い。ま、当たれば問題ないけど。

10連コンボ

①

OLD	1	2	3	4	☆5	6	☆7	8	9	10
入力（●はガードポイント）	→・	●○/○○	○●/○○	○●/○○	○○/●○	○○/○●	○○/○●	●○/○○	○●/○○	●○/○○
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

②

NEW	1	2	3	☆4	5	☆6	7	8	9	10
入力（●はガードポイント）	●	○●/○○	○●/○○	○○/○●	○○/○●	●○/○○	○●/○○	●○/○○	○●/○○	●○/○○
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	中	中	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	5	8	21	25

③

NEW	1	2	3	☆4	5	☆6	7	8	☆9	10
入力（●はガードポイント）	●	○●/○○	○●/○○	○○/○●	○○/○●	●○/○○	○○/○●	●○/○○	○●/○○	○○/○●
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35

④

NEW	1	2	3	☆4	5	☆6	7	8	☆9	10
入力（●はガードポイント）	●	○●/○○	○●/○○	○○/○●	○○/○●	●○/○○	○○/○●	●○/○○	○●/○○	●○/○○
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	30

空中コンボ ヘイハチが強いといわれる理由はここにある

ヘイハチの空中コンボは構成の仕方にもよるが、総ダメージは大体70前後になるだろう。これは全キャラの全空中コンボを通しても屈指の攻撃力であり、そこまでのダメージをコンスタントに与えられるキャラはまず他にはいない。そしてこれがヘイハチの強さの核となる。ヘイハチでプレイする上では、この空中コンボをマスターすることは避けては通れない道なのである。

まず空中コンボの1発目に必須の浮かせる技を探してみる。その結果は右の表にまとめてあるので参照されたい。それらの中でも特に実戦の中で多用するのは風神拳と無双連拳になるだろう。無双連拳は風神拳に比べると少し硬直が長く、ある程度練習しないと空中コンボに発展させるのは難しいかもしれない。この先は風神拳で浮かせたものとして話を進めよう。2発目によく使われるのがリードジャブとワンツーパンチ。特に実戦的であり、強力であると思われるのがリードジャブで止めて3発目以降に大技を当てるパターン。これに当てはまるのが下の表中に示したコンボである。奈落払い踵切りは奈落払いを1発で止めて、踵切りに移ること。その他に無双連拳や風神拳、閃光烈拳を当てることもできる。一方ワンツーパンチの次に当てることのできる技はやや少なくなる。風神拳、崩拳、ワンツーパンチ、無双連拳などがその候補。難易度がそれなりに高くなるが、威力にはそんなに差が出ない。やはり下の表中にあるコンボを確実に出せるようになれば十分である。最後にKUMAが相手のときのみ可能、という風変わりな空中コンボを紹介しよう。背後から鬼神拳→リードジャブ→雷神拳というもの。極めてシビアなタイミングが要求されるゴージャスなコンボだ。

初心のコンボ

浮かせる技

風神拳

右アッパー

無双連拳

鬼神拳

浮かせる技がこんなに豊富。とりあえず初心者は右アッパーで浮かせて後ろ回し、という初心のコンボ（左上カコミ）を練習するとよい。

平八の代表的空中コンボ

↑まずは浮かせる。写真は風神拳だが、無双連拳や鬼神拳を代用するも可能。

↑タイミングよくリードジャブを当て、落下速度を緩和させる。できるよね？

鬼哭連拳

or

崩拳

or

奈落払い踵切り

CPU攻略

隙の小さい技を多用すべし。中でも風神拳を最重視

これは CPU 戦全般についていえることであるが、基本的に CPU はその気になればプレイヤーの技をすべて防ぎきることができる。その的確な判断は到底人間の及ぶところではない。防御のみならず、完璧なまでにこちらの攻撃の隙をついて反撃することもできる。しかしこれではゲームにならないので、CPU もある程度の隙を生むようになされているわけだ。さて、そのわさわざ作ってくれる隙に対して、ヘイハチの取るべき行動はひとつであろう。「風神拳」を当てて空中コンボに持ち込むこと、これ以外にない。実際にただひたすらに「風神拳」を出してみると、これがまたよく CPU に当たるのである。結局「風神拳を乱発、当たれば空中コンボへ」という方針でプレイすればCPU戦はほとんどOKとなる。ヘイハチの中ボス・リーについて少し解説しておこう。CPU の操るリーは各中ボスの中でも最高レベルの強さを誇る。ムダな動きをしない上に、ほぼ確実にこちらの隙をついて反撃してくる。このリーを攻略するには基本方針にプラス α が必要となる。その α の内容は「風神拳を、それより離れたら空振りするぐらいのギリギリの間合いで当てる」こと。さらにリーの持つやっかいな技「I・キックコンボ」、これにもそれなりの対応策はある。ベストは写真のようにキックの引きに合わせて、一気に間合いを縮め「風神拳」を当てる方法である。だがそれが難しいなら、わざとキックを当てさせよう。ただし空中でだ。ジャンプして突っ込めばよい。するとこちらはダウン状態になるが、起きなければそのまま過ぎ去っていくのである。通過した直後に、一応起き上がり蹴りなどで一矢報いておきたいものだ。最後に CPU 戦に関して豆知識をひとつ。CPU がダウン状態のときにガード不能技を出すと、普通は起きあがらずにやり過ごそうとする。ところがヘイハチのガード不能技がダウンしているところにも当たってしまう不敏なキャラがいる。それがどのキャラであるかは読者諸氏のご想像にお任せしたい。

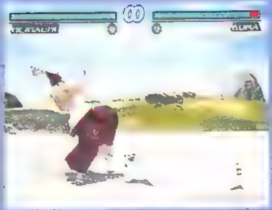
→特にイヤなのがこのインフィニティ・キックコンボ。初心者にとっては最もツライ攻撃だろう。

↓脚の引きに合わせてしゃがみダッシュ。タイミングを間違えるとカウンターヒットで地獄。

↑とにかく風神拳がよく当たる。下手な小細工は一切不要だ。

↑攻撃部位を撹乱するも、CPU は簡単にガード。策を講じるだけムダと知れ。

↑ダウンを奪っても深追いは禁物。起き上がりの早さ、攻防の的確さではとてもかなわない。


↑ご主人様 VS ペットの不毛な戦い……本文を読めば写真の意味がわかるだろう。

対戦攻略

すべては伝家の宝刀・風神拳で斬るために

なんとかして「風神拳」当てて、強力な空中コンボに持ち込みたい。いや、「風神拳」でなくとも、なんでもいいから浮かせたい。そんな想いを抱くのはヘイハチでプレイする人間ならば当然といえよう。そして結論からいえばその方向性は正しい。だがこと対戦においては、ヘイハチの持つ数々の浮かせる技は警戒されすぎるほど警戒されている。そんな状況だからこそ、浮かせる技を当てるためのいろいろな戦法を考える必要があるのだ。

まずベストの間合いはお互い通常の打撃技が届かないぐらいの距離である。なぜかといえば相手がその間合いで攻撃しても空振りしてしまうのに対し、ヘイハチはかがみダッシュを活用することで、風神拳を始めとする数々の技を一方的に当てることができるからだ。しかし大抵はしゃがみダッシュを見た時点で、相手は風神拳を警戒する。ここでしゃがみダッシュのコマンドが活きてくる。このコマンドを入力した後に右パンチを押せば風神拳が出るが、代わりに右キックを押せば奈落払いが出るのである。風神拳は中段、奈落払いは下段、相手はどちらかの技にやられることを強いられるのである。さらには発想を変えれば、その他にも投げという選択肢も追加できる。この一連の攻撃を確実に防げる人は絶対にいない。よってこれがヘイハチに勝利をもたらす絶対的パターンとなる。以上のことを下に表にしてまとめたので参照のほどを。

さてここまではあくまで基本の戦術。実戦ではこのしゃがみダッシュの距離を縮めて、接近戦でこの選択を迫りたい。だが接近戦となるとやはり当然相手の攻撃も考慮しなければならない。そこで防御やガード後の反撃という概念も必要になってくるのだ。幸いヘイハチはこの反撃にも強力な技を持っている。技の出の速さから考えると多用すべきは無双連拳などである。このような反撃を受けると、相手はいわば手詰まりの状態におちいる。そこに基本戦術の選択を迫る……このような流れがヘイハチの目指すべき試合運びのひとつになるだろう。

↑激動脚、地動脚も簡単に中段下段の選択を迫れる攻撃方法である

↑何らかの技を受けた直後にこれらの技を出してみよう。特に無双連拳が当たれば多大なプレッシャーを与えることができる

↑接近戦で大切な攻撃のひとつにただの左パンチがある。相手が不用意に出した技を潰してくれることが多々ある。

基本戦略

↑目で見て覚えてほしい。これぐらいの距離がベストの間合いだ

↑しゃがみダッシュで一気に近づく

TEKKEN2 for PlayStation

PAUL PHOENIX

ポール・フェニックス

俺の柔術は宇宙一強いぜ!

無職。金に困ったら用心棒やストリートファイトで稼ぐ。そんな生活とかつて修めた柔術をベースに生まれたファイトスタイルは、いまや世界に通用するほどのもの。突き、蹴り、投げ、絞め、すべてを駆使して最強を目指す。

技解析

ポールの持つ多くの技はパワーもさることながら、上中下段への攻撃の振り分けが充実している。いったん攻撃を始めればそのままラッシュし続けて、一気にフィニッシュまで持っていくほどの力強い攻めが可能だ。

威力の高い連携技が豊富 接近戦に強い技ばかり

ポールは強い。人々は口を揃えてそう讃え、そして恐れる。それはパワーが異常に高いとか、技に一分の隙もない、といった極端に偏った理由によるものではない。ポールの持つ技がバラエティに富み、またそれゆえにあらゆる局面、あらゆる戦法に柔軟に対応できるからである。

①の崩拳はある意味ポールの代名詞的存在である。とにかく威力が凄まじい。空中コンボにも組み込みやすいので、積極的に使っていくべきだ。

②の落葉もポールの主力となる攻撃。1発目に足払いをかけ、すぐさま2発目の肘打ちを入れる連続技。その1発目のスピードが異常に速いうえ、攻撃種類が下段。そして当たれば相手はダウン状態になる。この技の強さがある程度想像できるだろう。唯一の弱点は、もしすべてガードされれば、大きな隙を残してしまうこと。だがそのことを差し引いても、最高クラスの性能の技であることは間違いない。

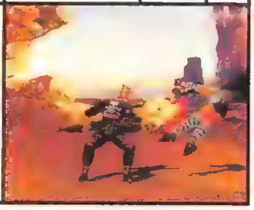
③の双飛天脚は極めてスピードの速い連続技。威力もそこそこで、コマンドも比較的簡単である。いろいろと応用が効くので、使用法に習熟しておきたい。ちなみに⑪⑫⑬の1、2発目とはモーションが同じだが、威力とコマンド入力の手間が違う。

④の瓦割りはそれ自体の重要度はさほど高くない。が、この技から派生する⑤⑥の2つの連携技の存在

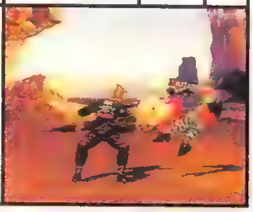
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
腕取り逆十字	接近して	投げ技	35
一本背負い	接近して	投げ技	35
巴投げ	接近して ←	投げ技	35
裏当て	接近して→	投げ技	35
ワンツーパンチ	(→) 、	上、上	10(12)、15
双飛天脚(そうひてんきゃく)	↗ 、	中、中	21、21
崩拳(ぼんけん)		中	35㋗52
PKコンボ	(→) 、	上、上	12(15)、30
PDK コンボ	(→) 、↓	上、下	12(15)、17(19)
落葉(らくよう)	しゃがみ途中 、	下、中	15、25
あびせ蹴り		中(ガード後よろけ)	20
葉桜(はざくら)	しゃがみから↘	中	30
岩石割り	(相手かダウン中)しゃがみ途中	ダウンした相手にのみヒット	25
三宝龍(さんぼうりゅう)(上段)	→→ 、 、	中、中、上	20、15、25
三宝龍(中段)	→→ 、 、 or ↘	中、中、中	20、15、15
三宝龍(下段)	→→ 、 、 or ↙	中、中、下	20、15、15
瓦割り(かわらわり)	しゃがみ途中	中	15
瓦割り崩拳(かわらわりぼんけん)	しゃがみ途中 、	中、中	15、30
瓦割り落葉(かわらわりらくよう)	しゃがみ途中 、 、	中、下、中	15、15、25
葉桜崩拳(はざくらぼんけん)	しゃがみから↘ 、	中、中	30、30
疾風(はやて)	→→	中	15
風牙(ふうが)	接近して↘	投げ技	40
葉桜鉄騎(はざくらてっき)	しゃがみから↘ 、	中、下	30、25
背落し(せおとし)	背後から接近して or	投げ技	40
万聖竜王拳(ばんせいりゅうおうけん)	←	ガード不能	100
アルティメットタックル	↙	ガード不能投げ技	5※Ⓓ
闇雲(やみくも)	タックル中 、 、 、 、	投げ技	5、5、5、5、5
闇雲絞め(やみくもじめ)	タックル中 ↓ 、 、 、 、	投げ技	5、8、8、35
逆PDK コンボ	、	上、下	10、15
クイックPKコンボ	前進中 、	上、上	10、20
返し技	相手の攻撃に合わせて← or ←	返し投げ技	

※Ⓓ=やられ側 でタックル抜け

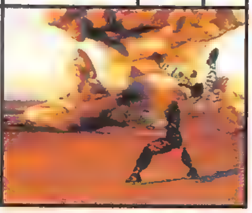
1 崩拳 35 クリーンヒット時52 中



2 落葉 しゃがみ途中 15,25 下,中



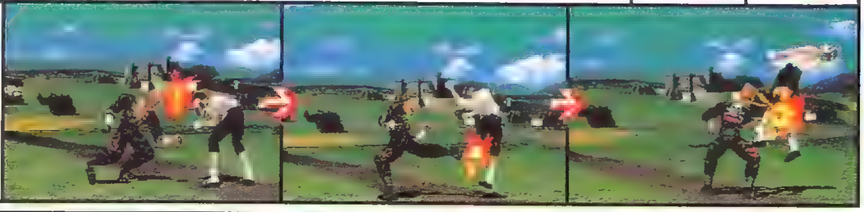
3 双飛天脚 21,21 中 中



4 瓦割り しゃがみ途中 15 中

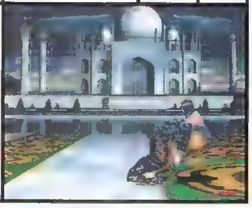
5 瓦割り崩拳 しゃがみ途中 15,30 中,中

6 瓦割り落葉 しゃがみ途中 15,15,25 中,下,中

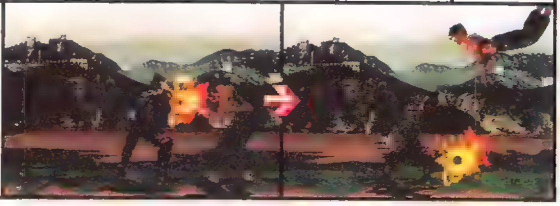


7 葉桜崩拳 しゃがみから 30,30 中,中

9 アルティメットタックル 5 ガード不能投げ技



9 葉桜鉄騎 しゃがみから 30,25 中,下



10 闇雲絞め タックル中 5,8,8,35 投げ

により、ポールの持つ技の中でも比較的高いポジションを占めている。

⑤⑥の連携技は、その2つが揃ってはじめて強力な攻撃手段となる。なぜなら⑤は瓦割の後に崩拳を、⑥は落葉を出すからだ。もう少し詳しくいえば、2発目で中段と下段のどちらにも攻撃できるということ。やはりこれらも接近戦では主力の攻撃となる。

⑦⑧もそれぞれ対にして考えるべき連携技。⑦は2発目がが中段攻撃の崩拳、⑧は2発目に鉄騎という下段攻撃の技を出す。また鉄騎はダウン攻撃にもなるが、単独で出す方法がないので使いづらい。

⑨のアルティメットタックルはその場から少し走り込んで相手にタックルする技。遠間から走って相手に接触すると出るタックルを、コマンド入力でどこからでもすぐ出せるようになったと考えればよい。この技は⑩の闇雲絞めをマスターしてはじめて真価を発揮する。走り込む距離が短いので間合いを慎重に計って使いたい。なお技の分類がガード不能投げとなっているが、これは相手がしゃがみ状態でも効果を発揮するということ。だがその一方で投げ抜けすることが可能となっている。コマンドは右パンチと右キックの同時押し。この点が遠間からのタックルとの違いである。

⑩の闇雲絞めはタックル中にのみ出せる技。相手に馬乗りになってパンチを右、左、左と打ち、最後に絞め上げる。一連の攻撃が成功したときのトータルダメージはかなりのもの。攻撃のバリエーションを増やす意味でも、ポールを使う人にはぜひマスターしてほしい技である。出し方が極めて難しいので少々アドバイスを。まず2つ目のコマンドの下入力はタックル開始直後から入力し始めて、4つ目のコマンドの左パンチを押すまで入力し続けるとよい。4つ目のコマンドの左パンチは数回入力しておく。方向キーをニュートラルに戻してすぐに残りの3つのコマンドを入力。そのとき最後から2つ目のコマンド、左パンチを入力したらボタンを離さないようにする。つまり最後のコマンドは左パンチを押したまま右パンチを入力することになる。

⑪⑫⑬のはじめの2発の蹴りすべて同じ。3発目の後ろ回し蹴りが⑪は上段攻撃、⑫は中段攻撃、⑬は下段攻撃になる。写真ではどの技も1、2、3発目が相手に当たっているが、実際は3発すべてが当たることはない。一応1、2発目は連続技になる。この三宝龍の真価が発揮されるのは1、2発目がガードされた場合。3発目の蹴りが上中下段のどれかを見極めるのは至難の業だからだ。

⑭は先の⑦⑧の連携技の1発目。この技を単体で使う意味はあまりないだろう。

⑮のあびせ蹴りは前方回転をして踵で蹴る技。相手はガードしてもひるみ状態になるので、その直後に中段か下段の攻撃を出すのがセオリー。一番有効な使い方は起き上がりに重ねることだろう。

⑯はダウン攻撃のひとつ。ダウン攻撃としては比較的威力が高いが、確実に当てるチャンスは少ない。

⑰は「はやて」と読む。大きく素早く踏み込みながらの肘打ち。肘を出したあとに後退するのが難。

⑱はポールのガード不能技。通常CPU戦でならば、この技が当たったあと、走って踏めば勝利となる。

⑲はコマンド投げ。コマンドの性質上、ステップインして投げることができるので使いやすい。

⑳の闇雲も⑩と同じようにタックル中に出す技。闇雲絞めが出せない人はこの技でガマンすべし。

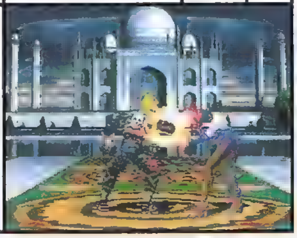
㉑の返し技は、ある点において他のキャラのものより性能が劣る。それは「ヨシミツの剣を使った攻撃を返せない」ということである。

11 三宝龍（上段） 20,15,25 中,中,上

12 三宝龍（中段） or 20,15,15 中,中,中

13 三宝龍（下段） or 20,15,15 中,中,下

14 葉桜 しゃがみから 30 中



15 あびせ蹴り 20 中ガード後よろけ

16 岩石割り しゃがみ途中 25 ダ

17 疾風 15 中

18 万聖龍王拳 100 ガ

19 裏当て 接近して 35 投

20 闇雲 タックル中 5,5,5,5,5 投

21 返し技 or — —

COMBO =PAUL PHOENIX=

10連コンボ 使い方が難しい使うなら10連の特性を熟知の上で

ポールの10連コンボは実質上①と②の2種類。どちらもコマンドの難易度、実用性ともに似たようなもの。②の流れにはガード方向を惑わすことのできるポイントが4発目の直後にある。だが少し練習すれば、どちらに分岐しようと目で見て十分反応できてしまうであろう。またガードする側がその気になれば、各ガードポイントにおいて小ジャンプキックなどで容易に反撃できてしまう。このように弱点の目立つポールの10連コンボだが、少し発想を変えると実用性がやや高くなる。10連コンボを途中で止めて、別の技を使うのである。例えば①の流れの5発目あたりで止めて落葉を出す。10連コンボに慣れている人ほど、逆にひっかかってくれるだろう。

←鉄騎で相手を跳ね上げ、落ちてくるところに崩拳、などの見せ場もあってカッコイイのだが……実用性ではイマイチかも。

空中コンボ ポールらしい、見た目にハデなコンボが充実

ある程度戦法にもよるが、恐らくポールが相手を浮かせる機会はあまりない。浮かせたとしても、激しい接近戦での技の応酬の末の偶発的なものであることが多いだろう。そのような状況で使用する空中コンボには、もちろん練習量の問題もあるが、なによりコマンドの簡単さが要求されるはずだ。

さてまず1発目に当てるべき技、すなわち浮かせる技は、実用性をも考慮すれば、右上のカコミの中にあるものに絞ってよいと思う。2発目に最適なのは、コマンドの簡単さから考えればやはりリードジャブ。この2発目が当たれば、それ以降に当てることのできる技のバリエーションは豊富になる。右下の表中にある崩拳や落葉を3発目に用いるのは、最も堅実な選択といえる。それらの代わりに双飛天脚を使ってもよい。また2発目にしゃがみパンチを当てることにより、葉桜から派生する連携技2種が空中コンボとして当たる。これは葉桜の最初に入力するべき方向キー下のコマンドを、しゃがみパンチと兼ねさせていることで可能になる。少し難易度が高くなるが、浮かせてワンツーパンチからの崩拳も空中コンボとして成立し、慣れれば実戦投入できるだろう。一方浮かせてワンツーパンチからの落葉は極めて難易度が高く、実戦で使う機会は全くないといってよい。威力面から考えれば、すでに右のカコミの初心のコンボからして、十分に実戦的であるといえるのだから。

なお鉄騎が当たると相手は打ち上げられるが、そこにも落葉を空中コンボとして当てることができる。難易度は高めだが、実用性の高い空中コンボのひとつなのでなるべくマスターしておきたい。

↑→鉄騎からの落葉が空中コンボになる。実戦中で葉桜鉄騎を使う局面はあるはず。鉄騎が当たったら、とりあえずチャレンジ。

10連コンボ

①

OLD	1	2	3	☆4	5	6	7	☆8	9	10
入力（☆はガードポイント）										
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30

②

NEW	1	2	3	☆4	☆5	6	7	☆8	9	10
入力（☆はガードポイント）										
攻撃種類	上	上	中	中	下	中	上	中	下	中
攻撃力	10	15	7	6	7	8	5	8	10	30

③

NEW	1	2	3	☆4	☆5	6	7	8	9	10
入力（☆はガードポイント）						-	-	-	-	-
攻撃種類	上	上	中	中	中	-	-	-	-	-
攻撃力	10	15	7	6	30	-	-	-	-	-

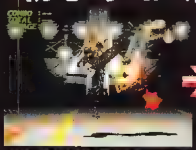
浮かせる技

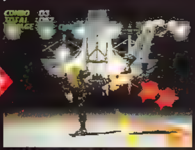
小ジャンプ右キック

双飛天脚の2発目

三宝龍の2発目

初心のコンボ





↑まずは浮かせる。多分これが最もカンタン。

↑落ちてくるところにPKコンボを当てる。

ポールの代表的空中コンボ

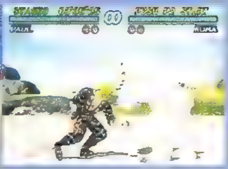
浮かせる技
- しゃがみ左(右)パンチ
  - 葉桜鉄騎 しゃがみから
  - リードジャブ
- 葉桜崩拳 しゃがみから
  - 双飛天脚
  - 崩拳
  - 落葉 しゃがみ途中

CPU攻略

遠距離で崩拳 近距離で新10連コンボ

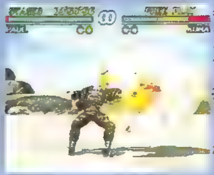
CPUの挙動についてはヘイハチのCPU戦の項目で説明してあるので、まずはそちらをご一読頂きたい。ポールもたまに生じるCPUの隙に何か威力の高い攻撃を当てていきたい。威力の高い攻撃、と聞いてまず思いつくのは崩拳であろう。他には空中コンボ、闇雲絞めなども候補に挙がる。とりあえず、それらの技を使った結果を記そう。闇雲絞めはタックルの段階で投げ抜けされる。これはダメ。空中コンボは1発目の浮かせる技をガードされた場合、手痛い反撃を受ける。あまりにも危険。崩拳は4、5回に1回ぐらいの割合で当たる。この結果は「おおむね良好」といえそうだ。反撃を避けるためにも、崩拳がクリーンヒットしないぐらいの間合いが望ましい。その間合いはプラクティスモードで確認してほしい。

→実は3、4ステージぐらいまでなら落葉がガンガン当たる。



←瓦割りからの強力な連携技もCPUにはあまり通用しない。

さて実際に崩拳を唯一の武器にしてCPUと戦うと、何か決め手に欠く感がある。そう、接近戦の技が必要なのだ。いろいろ試した結果、10連コンボの途中止めが有効であることが判明した。具体的には、新10連コンボの7発目までを出す、というやり方。出せない人は少なくとも3発目までは出せるよう練習してほしい。そこまでの攻撃でもある程度代用できる。「間合いに応じて崩拳と10連コンボを使い分ける」これがCPU戦の基本方針になる。試合運びに余裕が出てきたら、さらに空中コンボや闇雲絞めを狙っていこう。

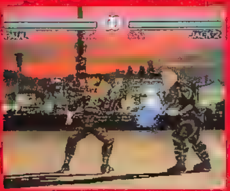


←結局頼りになるのは崩拳。ひたすら打ちまくれ！

対戦攻略

すべての技に習熟してこそ ポールは宇宙一強くなる

ポールというキャラの最大のウリは、カンタンに中段下段ガードの選択を迫れる連続技、連携技が豊富に揃っていることである。この連続技、連携技を活かして戦いたいと思うのは当然であろう。まずそれらをどうすれば活かせるのかを考えてみよう。具体的にどの技を使うべきかといえば……最初に思い当たるのは瓦割りから派生する連携技２種と葉桜から派生する連携技２種であろう。さてそれらを活用するために重要なものは間合いである。例えば瓦割りから派生する２種の連携技を有効に使うためには、その２つに共通の技の１発目の瓦割り、これを当てるかガードさせるかしないといけない。そうでないと肝心の２発目の中段か下段ガードの選択を迫るときにステップバックなどでカンタンに有効範囲から逃げられてしまう。また同じように、葉桜から派生する連携技２種も、葉桜を当てるかガードさせるかしないと無意味になってしまう。これらのことを総合して考えると、瓦割りが当たる間合い、これがポールにとって簡単なガード選択を迫れる距離である。それは接近した間合いであり、当然相手も果敢に攻撃してくる距離となる。そこで瓦割りを当てて有利な立場を確保するために、さらに突き詰めれば瓦割りを打つチャンスをつくるための接近戦のイニシアチブの取り方を研究する必要がでてくるのだ。



・ポールの崩拳は対戦相手に最も警戒される技のひとつである

・双飛天脚は技の出が早いので、ガード後の反撃に最適。

・落葉は接近戦の主力の技。慣れた人でもひっかかる。

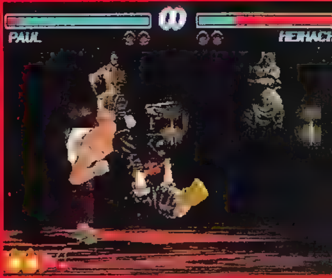
接近戦に強い技を挙げよう。落葉、双飛天脚、10連コンボの最初の３発、などである。また使い方を心得ていれば崩拳も強力な接近戦の武器となる。そしてもうひとつ、返し技というものがポールにはある。これらはあまり精妙な使い方を意識しないで、ただやみくもに使っているだけでもある程度の効果を持つ。相手が接近戦は分が悪いと、攻撃の手を休める瞬間がそのうち訪れる。そのときが瓦割りのチャンスである。瓦割りのチャンスとはいうものの、正直に瓦割りを打つ必要はない。流れの中で中段下段ガードの選択を迫るものであればなんでもよいのである。瓦割りからのバリエーションは例の２種の連携技だけではない。例えば瓦割り直後にアルティメットタックル、これはもちろんそのまま闇雲絞めに持ち込むことを期待している。他にも瓦割りの後に返し技、裏当て、ガード不能技などいろいろ考えられるはずだ。

・この瓦割りからのバリエーションを使いこなしたい。

・これが出せるか出せないかでポールの強さが変わる。

↑こればかりじゃいつかは対応される。瓦割りと並行して使いたい。

最後に起き上がり攻めについて。一般的にはあびせ蹴りや瓦割りを重ねる。当たる確率は低いが、崩拳もなかなかいい攻めといえるだろう。だが重ねられて最もキビシイ技は落葉だろう。あまりの強さに罪の意識すら感じるだろう。１回ダウンを取ったら、一気に倒しきるつもりでラッシュをかけよう。



・この起き上がり攻め以外にあまり使いどころのないあびせ蹴り。

返し技

返し技を一語で表せば「攻撃的防御」となるだろう。相手の攻撃を受けつつ、相手の体を崩して反撃する技である。この返し技は相手の攻撃にタイミングを合わせて出さないとならない。間違ったタイミングで使用すると多大な隙を残し、当然攻撃を当てられてしまう。そういう技の性質を考えると、慣れないうちは敬遠しがちになる。だが、使い方を知ればあらゆる局面で応用の効く技となる。さて、返し技の醍醐味は、受けた技によって相手に与えるダメージが変化するところにある。そしてそのダメージは、受ける技の威力に比して高くなる。ダメージの計算法は下の表中の通りである。下の写真でポールが出そうとしている技の威力は100である。もし返し技でうまく攻撃を捕れれば、与えるダメージは75ということになる。ただしあくまで成功すればだが。失敗すれば……どうなるかはいうまでもない。だがこのギャンブル性も間違いなく返し技の魅力のひとつなのである。

返し技ダメージ計算法

25+(相手の技の威力)×0.5

空中コンボの威力

空中コンボの中の技の威力は１発、２発と当てていくにつれ、次々と修正されていく。もちろん一定の計算法がある。まず最初に当てた技の威力は変化しない。相手が空中に浮いてから当てる技の威力に修正が施される。次に当てる技は本来の威力の80％、その後に当てる技は、本来の威力の60％に修正される。納得いかない人も多いはず。75％とか57％とか表示されることもあるからだ。それは次のような理由による。下の写真を例にしよう。ヘイハチの崩拳（威力33）が空中コンボの３発目に当たった。ダメージ19、57％と表示されている。早速検算してみよう。威力33の技が３発目にきている。本来の威力の60％に修正されるから、威力は19.8になるが、小数点以下は切り捨てられて結局表示の通りの19。そしてダメージ値の横にある百分率は、その数字が本来の威力の何％かを表示するもの。すると19は33の57.58％。ここでも小数点以下が切り捨てられる。すなわち表示通りの57％になるわけだ。大丈夫、計算は正確だ。

カウンターヒット＆クリーンヒット

カウンターヒット、クリーンヒットの意味についてはテクニカルタームを読んで頂きたい。それらのダメージの計算法をお教えしよう。まずカウンターの場合は、自分の使った技と、相手が使おうとしていた技が問題になる。それぞれの技の威力を、下の表中の式に当てはめて計算すればよい。お互いの威力に修正をかけたら、それらを足す前に小数点以下を切り捨てておくことをお忘れなく。クリーンヒットについては単純に使った技の威力を1.5倍にするだけ。これも小数点以下を切り捨てて計算完了。ここまでがいわば基本の計算。

そしてカウンターヒットして、なおかつそれがクリーンヒットだった場合。まず先にクリーンヒット時の自分の技の威力を計算をする。当然最後は切り捨て作業を施して……次にその威力をそのまま自分の技の威力とみなして、カウンターヒットの計算をする。少し面倒くさい。この場合ダメージ値の横の百分率は187％ぐらいになるはずだ。それが145％ぐらいの数値が表示されている人は、技を相手の起き上がりに当ててしまっているのだ。

カウンターヒットダメージ計算法

(自分の技の威力)×1.25
+(相手の技の威力)×0.25

クリーンヒットダメージ計算法

技の威力×1.5

TEKKEN2 for PlayStation

NINA WILLIAMS

ニーナ・ウィリアムズ

多彩な関節技を使いこなせ

すばやい動き、鋭い攻撃、そして豊富なバリエーションの関節技。相手の一瞬の隙をついて怒濤の連続攻撃を叩きこむ。そうでなければ暗殺者、ニーナ・ウィリアムズを使いこなしたとはいえないだろう……。

技解析

全キャラクター中最大の技数を有するニーナ。技が多いということは攻撃バリエーションも多いということ。全ての技を覚えきるまでは時間がかかるかもしれないが、ニーナはそれに比例する奥の深さと楽しさを持っている。

とにかく技の多いニーナ 攻め方も千差万別

次のページの技表を見てもらえば分かるとおり、ニーナはとにかく技が多い。それだけに初心者には使いこなすのが難しいように思える。だが実際難しいのは①の掌握や、蟹挟みからのコンビネーションなどの一部の技で、そのほかの性能でいえば比較的使いやすい。特に通常技のモーションがすばやいのはありがたい。とりあえず左右パンチを連打しているだけでも、動きの遅いキャラクターにとっては嫌なものだろう。

また、投げ技系と打撃系、双方ともバランスよく持っているので、ラウンドによっては全く別のキャラクターのように戦うことができる。打撃技系で撹乱しつつ、キャラのすばやさを活かして相手に近づき、投げに持ちこむなどの戦法が基本的な使い方といえる。ただしCPUには投げをかわされる可能性が大きいことを覚えておいたほうがいいだろう。

ニーナの基本、それは 掌握からのコンビネーション

ニーナの代表的な技は、なんといっても掌握だろう。コンビネーションのコマンドはやや複雑だが、それだけに決まったときには大ダメージを与えることができる。特に掌握から②の腕挫腹固、そして③

8 キリングブレード　15　上

9 サイドステップタップ　20(クリーンヒット時30)　中

掌握からのコンビネーション一覧

1 掌握(しょうあく)　15　投

7 首刈十字固(くびかりじゅうじがため)　掌握中に　30　投

10 ディバインキャノン　25　中

2 腕挫腹固(うでひしぎはらがため)　掌握中に　15、15　投

4 立逆脇固(たちぎゃくわきがため)　掌握中に　20　投

11 ディバインキャノンコンボ　10、25　下、中

3 首捻顔固(くびひねりかおがため)　腕挫腹固中に　35　投

5 裏門鷹羽絞(うらかんぬきたかはじめ)　4中に　25　投

6 捨逆脇固(すてぎゃくわきがため)　4中に　25　投

の首捻顔固への連係は総合ダメージ80と驚異的。だが、掌握コンビネーションは相手が特定のキーを入力することにより抜けられてしまう。ときどき連係を変化させていったほうがいいだろう。コマンドが覚えきれない、という人はとりあえず⑤の首刈十字固を覚え、たまに使っていく程度でかまわない。これだけでも通常投げより遥かに威力がある。だが、対戦で掌握コンビネーションを使うのは「ダメージを与える」というよりも「精神的優位に立つ」といった意味合いのほうが高いだろう。

遠距離、相手の側面からの奇襲で不意のカウンターヒットを

⑧のキリングブレードと⑨のサイドステップタップはコマンドも動作も似たような技。だが用途は大きく違う。まずキリングブレードのほうだが、この技は相手との軸を（ニーナから見て）左側にずらしつつ、一歩踏みこんで左手刀攻撃をかける。相手の攻撃をかいくぐりつつの攻撃が可能だろう。ただし回し蹴りなど攻撃範囲の広い技は回避できないことに注意。サイドステップタップは、大きく相手方向へ踏み込む右手刀攻撃。スタート直後くらいの間合い内から出せばクリーンヒットし、相手はよろめきつつ倒れる。もちろん相手が倒れる前にコンボを叩きこむことができる。ただしこのよろめき中は、空中に浮かせる技が当たってもあまり高く浮かない。よって空中コンボより通常のコンボを当てたほうが有効となる。もっとも簡単なのは左右パンチを連打。これだけで総合60を越えるダメージが与えられる。

地上、空中、コンボを狙え数々の必殺技でトリッキーに攻撃

空中コンボを狙うための技といえば⑩のディバインキャノン⑪のディバインキャノンコンボなのだが、これらの技はまとめてコンビネーションの項で述べることにしよう。

とっさにガードされにくい技としては⑬のレフトスピンローキック&ライトアッパーが挙げられる。この技は⑭のシットスピン&ライトハイキックやライトローキック&バックスピンチョップなど様々な技への連携が可能。特に相手との間合いを広げたいときなどは、技の最後に相手を蹴り飛ばすシットスピンローキック〜への連携を使うといいだろう。

また、ニーナは通常投げからの関節技も持っている。正確にいえばコマンド投げなのだが、右パンチと右キック同時押しの居反りという通常投げで掴んだ瞬間に左、右、左とパンチボタンを押すことにより、技が⑮の居反り肘落としに変化する。この変化した瞬間に、さらに右、左パンチ、左キックを順番に押すことで、⑯の居反り肘落し脇固という関節技へ移行することができる。

12 ・・→●●または→●● | 20(クリーンヒット時30) | 中

双掌破(そうしょうは)

15 接近して●● ●・・●● | 30 | 投

居反肘落し(いそりひじおとし)

13 ↓(or ↓)●・● | 12、10 | 下・中

レフトスピンローキック&ライトアッパー

16 居反肘落し中に・●・● | 20 | 投

居反肘落し脇固(いそりひじおとしわきがため)

14 ↓●・● | 12、15 | 下・

シットスピン&ライトハイキック

17 ・●●（↑↑でキャンセル） | 95 | ガ

ハンティングスワン

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
居反(いぞり)	接近して	投げ技	30
四方投げ(しほうなげ)	接近して	投げ技	30
抱え込み肘打ち(かかえこみひじうち)	接近して ↘	投げ技	50
首刈り投げ(くびかりなげ)	接近して →	投げ技	40
掌握(しょうあく)	接近して	投げ技	15
首刈十字固(くびかりじゅうじがため)	掌握中	投げ技	30※Ⓐ
立逆脇固(たちぎゃくわきがため)	掌握中	投げ技	20※Ⓑ
裏雁羽絞(うらかんぬきたかばじめ)	立逆脇固中	投げ技	25
捨逆脇固(すてぎゃくわきがため)	立逆脇固中	投げ技	25
ワンツーパンチ		上、上	10、10
双掌破(そうしょうは)	または→	中	20(30
トリプルスマッシュ	( )	上(中)、上、上	10、10(15)、25
ダブルスマッシュ		上、上	12、15
PKコンボ		上、上	12、20
PDK コンボ	↓	上、下	12、10
ニールキック		中(分下段2回)	16(80
フラッシュコンボ		中、上、上	10、10、6
ラビットキックコンボ		中、上、上、上	10、6、8、15
アッパーストレート		中、上	10、15
ハンティングキックコンボ		上、下、上	20、10、14
レイプキック	立ち上がり途中(orしゃがみ始め)	下、中	5、10
ボーンカッター		中	20
ハンティングスワン	(でキャンセル)	ガード不能	95
飛びつき前方回転逆三角絞め(とびつきぜんぽうかいてんぎゃくさんかくじめ)	背後から接近して or	投げ技	45
居反肘落し(いぞりひじおとし)	接近して	投げ技	30
居反肘落し脇固(いぞりひじおとしわきがため)	居反肘落し中に	投げ技	20
レフトハイ&ライトハイキック		上、上	25、15
シットスピン&ライトハイキック	↓	下、上	12、15
ジェイルクラッシュ	( ) ↓	上(中)、上、下、上	10、10(15)、10、15
セメタリークラッシュ	( ) ↓	上(中)、上、下、中	10、10(15)、10、10
連撃双掌破(れんげきそうしょうは)	( ) →	上(中)、上、上、上、中	10、10(15)、6、6、20
連撃双掌破(れんげきそうしょうは)	( ) →	上(中)、上、中	10、10(15)、20
ニールエッジコンボ	( ) (or or)	上(中)、上、中	10、10(15)、15(20、12)
ニールエッジコンボ	(or or)	上、中	10、15(20、12)
レッグブレイクコンボ	↓(or) ↓	下、下	12、7
ディバインキャノン	↙	中	25
スライサー		下	10
ディバインキャノンコンボ		下、中	10、25
サイドステップスタッブ	←	中	20
腕挫腹固(うでひしぎはらがため)1	掌握中	投げ技	15、15
首捻顔固(くびひねりかおがため)	1中に	投げ技	35
蟹挟み(かにばさみ)2	相手に接近して	投げ技	15
アキレス腱固(あきれすけんがため)3	2中に	投げ技	20
膝十字固(ひざじゅうじがため)	3中に	投げ技	35
回転アキレス腱固(かいてんあきれすけんがため)	3中に	投げ技	45
前転腕十字固(ぜんてんうでじゅうじがため)	2中に	投げ技	35
飛びつきアキレス腱固(とびつきあきれすけんがため)		投げ技	20※Ⓒ
スパイクコンボ&ライトハイキック		上、下、上	25、10、15
スパイクコンボ&ライトアッパー		上、下、中	25、10、10
スパイクコンボ&ライトローキック	↓	上、下、下	25、10、7
クリークアタックコンボ		中、上、上、下	10、12、6、22
クリークアタック&レフトローキック	↓	中、上、下	10、12、10
クリークアタック&レフトハイキック		中、上、上	10、12、20
クリークアタック&ライトハイキック		中、上、上	10、12、15
ラビットコンボ&レフトローキック		中、上、上、下	10、6、8、10
ラビットコンボ&双掌破	→	中、上、上、上、中	10、6、8、10、6、20
ジャミングコンボ&ライトアッパー		上、下、中	20、15、10
ジャミングコンボ&ライトローキック	↓	上、下、下	20、15、7
ジャミングコンボ&ライトハイキック		上、下、上	20、15、15
ランディングキック&ライトアッパー	(or or)↓	下、中	25、10
ランディングキック&レフトミドルキック	(or or)↓	下、中	25、15
ランディングキック&ライトハイキック	(or or)↓	下、上	25、15
レフトミドル&ライトハイキック		中、上	10、15
ウインズエッジコンボ	(or or)	中、上、中	10、12、15(20、12)
フローズンキック	↓(or)	下、中	10、15
スパークコンボ	( )	上(中)、上、上、下	10、10(15)、6、15
ライトローキック&バックスピンチョップ	↓(or)	下、上	10(7)、10
返し技	相手の攻撃に合わせて← or ←	返し投げ技	
ライトハイキック&レフトスピンローキック		上、下	20、15
レフトスピンローキック&ライトアッパー	↓(or)	下、中	12、10
PDK コンボ&ライトアッパー	↓	上、下、中	12、10、10
PDK コンボ&ライトハイキック	↓	上、中、上	12、10、20
キリングブレード	←	上	15
アサルトコンボ	→	中、上、上、中	10、10、6、20

※Ⓐ=やられ側で技から抜ける　※Ⓑ=やられ側で技から抜ける
※Ⓒ=膝十字固、回転アキレス腱固につながる(攻撃力20)

COMBO =NINA=

10連コンボ　10連だけでは終わらない！　さらに連打を叩きこめ

ニーナの10連コンボは上段攻撃（左パンチ）から始まるものと、中段攻撃（前方斜め下と左パンチのアッパー）から始まるものの2種類に分類できる。狙って10連を使う場合、後者のほうが有利なことは明白。余裕があるなら中段攻撃を狙うようにしよう。また10連コンボ中、ディバインキャノンで終わるものは、さらに空中コンボを続けることができる。その中で比較的簡単なのは、落ちてきたところにディバインキャノンコンボを当てる方法。さらにこの後、少し相手に接近してからスライサー（後方斜め下と右キック）を当てることもできる。これで合計13連コンボ。ダメージも110を越える。ニーナの10連コンボはどれも左右パンチの連打で始まる。偶然でも左右のワンツーが決まったら、そこから10連コンボに切り替えて戦っていけるだろう。ただ10連コンボとはいえ、途中でガードされてしまうものが多い。そうなってしまったら、突然攻撃方法を変えるなどして攻撃の手を緩めないように心がけたい。

↑10連コンボのスタートは、できればこの左アッパーから始めたい。今こそプラクティスモードをフル活用して練習しておこう。最初はひとつのコンボを重点的に練習してタイミングを掴もう。

↑最後のディバインキャノンからさらにディバインキャノンコンボへ。この後スライサーが当たれば完璧。

10連コンボ

①

NEW	1	2	3	☆4	☆5	☆6	7	8	9	10
入力（☆はガードポイント）										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

②

OLD	1	2	☆3	☆4	☆5	☆6	7	8	9	10
入力（☆はガードポイント）										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	下	中
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	5	25

③

NEW	1	2	☆3	☆4	☆5	☆6	7	8	☆9	10
入力（☆はガードポイント）										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	10	6	6	9	9	5	6	5	25

④

NEW	1	2	☆3	☆4	☆5	☆6	7	8	9	10
入力（☆はガードポイント）										
攻撃種類	中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	15	6	6	7	9	6	6	6	30

⑤

NEW	1	2	☆3	☆4	☆5	☆6	7	8	☆9	10
入力（☆はガードポイント）										
攻撃種類	中	上	上	上	上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	15	6	6	9	9	5	6	5	25

⑥

NEW	1	2	☆3	☆4	☆5	☆6	7	8	9	10
入力（☆はガードポイント）										
攻撃種類	中	上	上	上	上	下	上	上	下	中
攻撃力	10	15	6	6	7	9	6	6	5	25

空中コンボ　手堅くいくか、相手を浮かせてからの一瞬

空中コンボを当てるための技は下の囲みを参考にしてもらうことにして、ここでは相手を浮かせてからどうするかについて考えていくことにしよう。ニーナが使える技の中で空中コンボに使えそうなもの、すなわち連続で当たる技といえば、誰でも思いつくのは左右パンチの連打だろう。実際には各種の技のコマンドを途中まで入れているだけでダメージもそれほど多くはない。

比較的当てやすいのは下＋左キックで始まるコマンド技。特にレフトスピンローキック＆ライトアッパーなどのように空中コンボを続けられる技はベストだといえるだろう。この技は2連続で出すだけで空中コンボが成立する。覚えておいて損はないはず。操作も非常に簡単だ。またシットスピン＆ライトハイキックへつなげば相手を遠くにふっ飛ばすこともできる。ただ、ライトアッパーのほうをガードされた場合かなり隙ができるので注意が必要だ。

なお、空中にいる相手にディバインキャノンやディバインキャノンコンボなど相手を高く浮かせる技を当てた場合は、通常に当てるよりも高く浮かせることができない。モーションの大きさからいっても、そこからさらにコンボを続けるのはかなり難しい。ただ、ディバインキャノン系のダメージは大きいのでコンボの最後に組みこんで使っていったほうがいいだろう。

→パンチを連打するだけでも空中コンボが成立するといえなくもない。しかしキーを前方に入れていると双掌破になってしまう。

すぐできるお手軽空中コンボ

ディバインキャノンは相手を非常に高く浮かせるので続くコンボが当てやすい。その中でも特にレフトスピンローキック&ライトアッパーがやりやすいだろう。また、ディバインキャノンコンボを当てれば多くのダメージが期待できる。

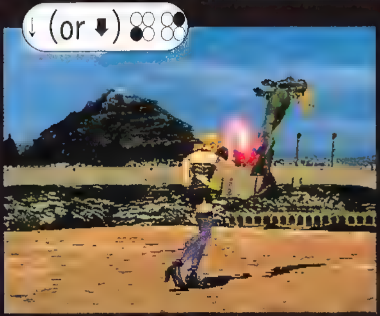
↓
↓(or ⬇)

↑→ディバインキャノンからのレフトスピンローキック&ライトアッパー。この後スライサーを当てれば4ヒットコンボ。

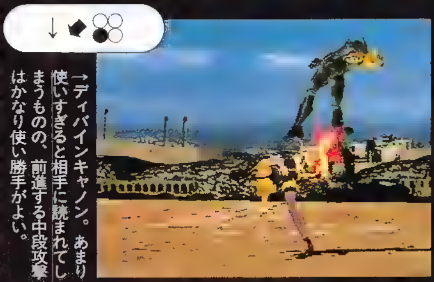
この技で浮かせろ

まず基本的な浮かせる技としては、ほとんどのキャラクターが持っている、前方斜め下＋右パンチの中段アッパーがある。また、上の10連コンボのところでも紹介しているディバインキャノン（とディバインキャノンコンボ）も有効な技。上体を屈めて攻撃に移るために、相手の上段攻撃をかわせるからだ。

→多くのキャラが持っている右アッパー。ポピュラーで簡単だ。



←レフトスピンローキック&ライトアッパー。同じ技が2連続コンボになる珍しい技。



→ディバインキャノン。あまり使いすぎると相手に読まれてしまうものの、前進する中段攻撃はかなり使い勝手がよい。

CPU攻略

下段攻撃からの連携で攻めろ ディバインキャノンコンボ再び

CPUとの戦いはニーナにとっては少々キツいかもしれない。大抵において、CPUには投げ技が通用しなくなるからだ。アーケードモードの前半はまだいいのだが、後半戦に突入すると、ほとんどの投げ技がしゃがみでかわされるか、投げ抜けされてしまう。逆に投げ技が使える分、前半戦でCPUを倒すのにさほど苦労はしないだろう。

さて、それでは後半戦を勝ち抜くにはどうするか。CPUには比較的、下段の攻撃が当たりやすい。そこで、下段からのコンビネーションで攻めていくことが望ましい。下段といえば代表的な技、ディバインキャノンコンボが挙げられる。ただしこの技、1発目は当たるものの2発目の（肝心の）ディバインキャノンがガードされてしまう。ただガードされるとはいっても、ガード時に相手を弾くために反撃を受けにくい。

攻撃の糸口をつかむためには なんといっても返し技

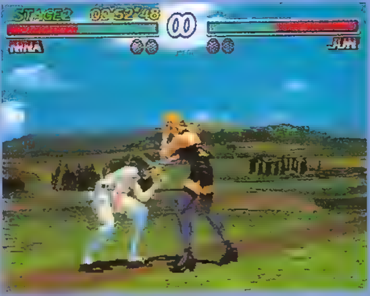
さきほど投げ技はほとんど通用しなくなると書いたが、唯一の例外が返し技。正確には投げ技とはいえないのかもしれないが……。こちらが何もしないでいると、CPUが攻撃をしてこない場合がある。そんなときは、相手の間合いに入るか入らないかのところで微妙に前進、後退を繰り返すことによりCPUの攻撃を誘うことができる。ここで返し技が重要になってくる。返し技の与えるダメージは「返した技の攻撃力に比例する」ため、攻撃力の高い技を返せばそれだけ多くのダメージを与えられる。……もちろん返せなかったときのリスクもそれなりに大きくなるのだが。

サイドステップタップをクリーンヒットさせてコンビネーションへ

サイドステップタップがクリーンヒットすると相手がよろけることは技解析の項で述べた。そこに当てるべきコンボで、有効と思われるものをいくつか紹介しておこう。まずはジャミングコンボ&ライトハイキック。右キック、左キック、右キックとすばやく押すだけで成立し、全て当てれば80の大ダメージを与えることができる。

↑ディバインキャノンコンボの1発目を当てることができても、空中コンボにつなるための2発目はガードされてしまう。

さらにサイドステップタップからジャミングコンボ&ライトアッパー（右キック、左キック、右パンチ）につなげれば空中コンボに発展させることが可能。浮かぶ高さがそれほど高くないので、レフトスピンローキック&ライトアッパーを使って攻めるのがよいだろう。この場合、ダメージは総計90を越える。



↑CPUに普通に投げ技を出しても、このようにほとんど通用しない。技の硬直やモーション中を狙って投げるのだ。

対戦攻略

手数の多さで押していけ とどめに決めるのはやはり掌握

ニーナの最大の特徴は掌握からのコンビネーション。だが、相手もそれを承知しているだけに、そう簡単に決めさせてはくれないはず。まずは、ニーナのもうひとつの特徴であるすばやさを活かして戦ってくのがいいだろう。

CPU戦のところで紹介した戦法は対戦でも有効。ただしCPU戦と同じく、ディバインキャノンコンボの1段目が当たって2段目がガードされてしまうということがよくある。こうなった場合はCPU戦と違い、反撃を受けることは必至。そのかわりにディバインキャノンを使っていったほうがいい。

肝心の掌握はどう使うか。最も有効なのは、相手の攻撃をステップバックでかわした瞬間だろう。掌握はコマンドの性質上、ほんの少し前進するようになっているため、相手の投げ間合いの外から投げることができる。ステップバックから出す癖をつけておいてもいいだろう。また、相手の攻撃をガードした後など通常投げを決められる瞬間ならば、もちろん掌握を決めていったほうがいい。余裕がない場合、居反肘落しから居反肘落し脇固へつないでいくのがベストだ。

↑ダウン攻撃は起きあがりのバリエーションが増えたため、当てるのが難しくなった。スライサーなどで攻めたほうが無難だ。

↑このくらいの間合いなら掌握が決まる。大ダメージを与えるチャンスを絶対逃すな。

相手の意表を突く攻撃としては前方小ジャンプから始まるハンティングキックコンボ（前方小ジャンプ中に右キック、左キック、右キック）などが挙げられる。1発目が相手に当たった場合はダウンさせることができ、上段ガードされた場合は、2発目の下段キックと3発目の上段キックが当たる。様々な攻撃の途中に組みこむことによって戦いの流れを変えることが可能だろう。逆に、単体で出した場合は簡単に反撃を受けてしまうことに注意すべきだ。

最後にもうひとつ。飛びつきアキレス腱固は唯一、走りながら投げに持ちこめる技。しかしこの技はアキレス腱固を出した場合と同じように膝十字固や回転アキレス腱固につなぐことができる。遠距離から投げ技を出すだけでも相手はかわせないはずだ。

↑ハンティングキックコンボの1発目。相手が驚くからといって多用しないように。下段攻撃をかわしつつ接近することも可能

↑対戦でも返し技は有効。コンボが読めたなら、積極的に使って相手のリズムを崩してしまえ。

TEKKEN2 for PlayStation

MARSHALL LAW

ロウ

唸りをあげるサマーソルト!!

たった1発で相手を空中に高々と浮かせることのできるサマーソルトに、魅せられた人は多い。「ここぞ！」というときのために、豊富な足技と手数の多さで相手を翻弄し、隙をついてサマーを決めろ!!

技解析

「鉄拳2」になって、サマーソルトのバリエーションが増えたロウ、ボタン入力だけでもサマーソルトを出せるようになった。しかも、[illegible]

空中に浮かせてサマーにつながる技を出すことが大切だ。

前作と異なり、『鉄拳2』では上・中・下段攻撃のどこからでもコマンド入力でサマーがつながるようになった。まず、サマーで終わる技を見ていこう。

①のハイキックライトサマーは硬直時間が短く、上段キックからサマーソルトキックにつながる。上段キックから続けて中段にサマーが当たるので、上段のモーションを盗んでしゃがむような反応のよい相手にサマーを当てることができる。

⑫のシットストレートレフトサマーは素早いパンチを下段に打ち、すかさずサマーを放つので当てやすい。また、打点が低い下段パンチは空中に浮いた相手を軽々と追い討ちすることができる。おしむらくは、足ほど長い射程距離が期待できない点だが、ステップインを使って懐に飛び込めば問題ない。

⑪のシットスピンキックサマーはしゃがんだ状態で下段から繰り出される長い射程距離をいかして、離れた間合いからでも攻撃ができる。しかし、クルリと回ってから攻撃するので、慣れた相手にはそのモーションを読まれ、ガードされてしまう。しかし、シットスピンキックは地面に寝た状態の相手にダメージを与えることができるので、落ちてきた相手を拾い上げてサマーを叩き込むことにも使える。

⑬のドラゴンローレフトサマーはしゃがみ途中の状態からキックを繰り出すので、モーションが読まれにくい。また、下段攻撃から始まる素早い攻撃なので、空中の相手への追い討ちとして出せば、簡単に当てることができる。

以上が、サマーで終わる技である。最もよく使うものだけをピックアップしてみた。ほかのサマーで終わるのものについては、攻撃の合間にときおり混ぜる程度でよいだろう。

次に、よく使うが終わりの技がサマー以外のものを見ていこう。

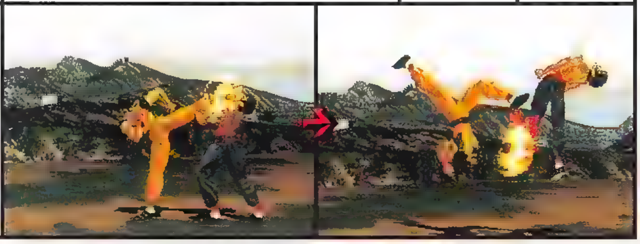
⑤の3連ハイキックは離れた間合いから突進してきた相手を牽制するのに使える。また、上段攻撃に相手の意識を集中させるのにも役立つ。3発目が入れば、相手はダウンするので、ダウン攻撃の追い討ちが可能である。

⑥のフェイントミドルキックは3連ハイキックの最後の1発を中段攻撃に変えたもの。3発目のキックボタンを入力する際、レバーを前にチョンと入れることで出せる。3連ハイキックとの違いは相手がダウンしないこと、攻撃力が若干強いことである。上段攻撃をしゃがんだままでかわそうとする相手に有効である。

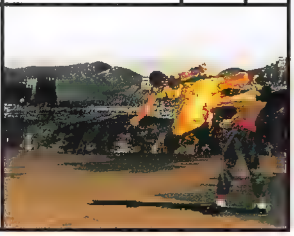
⑦のスピンキックコンボはボタンの入力が簡単であるし、前進しながら攻撃していくので、空中に浮かせた相手に攻撃を当てやすく、追い討ち攻撃をするのに摘している。最初に憶えるべき攻撃だろう。

③のドラゴンテイルは、その下段攻撃によって相手を倒すもので、相手にかなり強い印象を残す。そこで、相手の意識を下段に集中させ、サマーを当てる準備をしておく。また、1発目を当てると、頭を

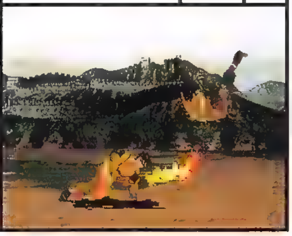
1 ハイキックライトサマー		25、30	上、中



2 ドラゴンスラッシュ	→ → →	30	中（ガード後よろけ）

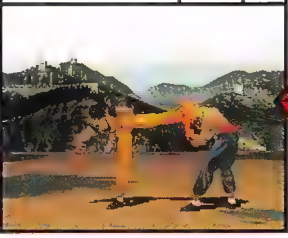


3 ドラゴンテイル		35	下



4 ドラゴンロー	しゃがみ途中	15	下

6 フェイントミドルキック	5の途中にレバー前	15	中



5 三連ハイキック		25、10、10	上、上、上

7 スピンキックコンボ		20、12、12	上、上、上

こちらに向けて倒れるので、体の大きいキャラは追い討ちでもう１発当てることが可能。体の小さいキャラは、寝ているときには当たらないが、起き上がるときにうまく出せば、もう１発当てることが可能。

⑧の左連拳は２発目までが連続技になっているので３発目以降を違う技やコンボにつなげていくことが可能になっている。効果的なのはドラゴンナックルコンボにつなげることだろう。単体で使用した場合、上段に５発のパンチを繰り出した後は、最後のパンチで相手は倒れるので、そこからはダウン攻撃。

⑩のドラゴンナックルコンボは単体で使うより、左連拳とつなげて、左連拳の４発とドラゴンナックルコンボの３発で、上・中段を交えた７発のパンチを繰り出す使い方が有効的だろう。決してドラゴンナックルだけで使えないわけではないのだが、威力を考えると組み合わせたほうが、当然、より大きいダメージを与えることができる。

⑮のドラゴンニーは、ステップインのコマンドが含まれているので少し離れた間合いから、素早く近づいて投げることが可能だ。見た目は膝蹴りを相手の懐に叩き込んでいるのだが、「投げ」である。単発のサマーより威力があるので、チャンスにはどんどんステップインして、使っていこう。

②のドラゴンスラッシュも少し離れた間合いから出すと威力を発揮する。相手がガードすれば、よろけ状態にすることができる。相手に技を潰されないように、思い出したように出してみたり、相手の起き上がりに、合わせるようにすると効果的だろう。

④のドラゴンローは技の出が早いので、下段攻撃として使い、たまにサマーにつなげれば反撃に移ろうとした敵に当てることができる。上段攻撃を交えながらニュートラル状態から素早く下段攻撃に移りたいときにはドラゴンローを活用しよう。

8	●、●、●、●、●	10、5、5、5、5	上、上、上、上、上

左連拳

9	↓●、●、●、●、●	15、10、10、10、30	下、上、上、上、中

ドラゴンブレス

10	→●、●、●	12、6、6	上、中、上

ドラゴンナックルコンボ

11	しゃがみ中●、●	12、30	下、中

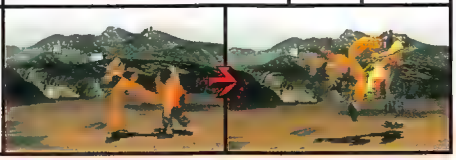
シットスピンキックサマー

12	↓or ●、●	8(10)、30	下、中

シットストレートレフトサマー

13	しゃがみ途中●、●	7、30	下、中

ドラゴンローレフトサマー



14	●●、●	30、30	中、中

ダブルサマーソルトキック

15	接近して→→●●	40	投

ドラゴンニー

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
折檻パンチ	接近して●	投げ技	30
ドラゴンダイブ	接近して●	投げ技	30
ドラゴンニー	接近して →→●●	投げ技	40
ワンツーパンチ	●、●	上、上	10.12
ステップインミドルキック	↘●	中	15
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	↓↑(or↖or↗)●	中	上40、後40、前30
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	↓↑(or↖or↗)●	中	上35、後30、前25
スピンキックコンボ	●、●、●	上、上、上	20、12、12
左連拳	●、●、●、●、●	上上上上上	10、5、5、5、5
ドラゴンナックルコンボ	→●、●、●	上、中、上	12、6、6
ドラゴンナックルコンボ	●、●	上、上	12、10
サマーソルトドロップ	↓↑(or↖or↗)●●	中	30
ドラゴンロー	しゃがみ途中●	下	15
三連ハイキック	●、●、●	上、上、上	25、10、10
フェイントミドルキック	3連ハイの途中にレバー前	中	15
スライディング	しゃがみ状態から ↘●	下	17
ドラゴンサマー	●、↑●	上、中	20、30
ドラゴンスラッシュ	→→ → ●	中ガード後よろけ	30
ドラゴンファング	●●(でキャンセル)	中段ガード不能	100
フェイスクラッシャー	背後から接近して● or ●	投げ技	45
ドラゴンフォール	折檻パンチ中に●、●、●●	投げ技	35
シットスピンキックサマー	しゃがみ中●、●	下、中	12、30
ドラゴンローレフトサマー	しゃがみ途中 ●、●	下、中	7、30
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中 ●、●	中、中	20、30
ハイキックライトサマー	●、●	上、中	25、30
シットストレートレフトサマー	↓or ●、●	下、中	8(10)、30
ドラゴンブレス ※Ⓐ	↓●、●、●、●、●	下上上上中	15、10、10、10、30
ジャンプサイドキックライトサマー	↑(or↖ or ↗)●、●	上、中	25、30
クイックサマーソルトキック	●●	中	30
ダブルサマーソルトキック	●●、●	中、中	30、30
ドラゴンテイル	↙●	下	35
ローキックレフトサマー	しゃがみ中 ●、●	下、中	10、30

※Ⓐ＝下段、ハイチック１～３途中からもサマー可

COMBO =LAW=

10連コンボ 上・中・下段への素早く多彩な疾風怒濤の攻撃!!

ロウには5種類の10連コンボがある。基本となるコンボは2種類あり、そこから派生した若干コマンドの異なるものが3種類ある。また、タイミングが非常にシビアなので、体に覚え込ませることが必要だ。しかしながら、ロウには素早い通常攻撃と、浮かせればサマーソルトキックがあるので、簡単なコマンド入力で、同等かそれ以上の破壊力が期待できる。臨機応変な戦い方さえできれば無理に覚える必要はない。

ロウの10連の意外な弱点

ロウの10連コンボが分岐に富み、とてもじゃないが、すべての対応法など覚えてられない、とお嘆きの貴方にお教えしよう。10連の表をよく見てみるとスゴイ事実に気がつくはず。理論上、下に記してあるガードの方法ですべてのロウ10連はすべてガードできてしまうのだ。

9発目のドラゴンテイルを防ぎきったところ。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
上	下	上	上	上	下	上	下	下	上

10連コンボ

①

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

②

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力						↓				
攻撃種類	中	下	中	上	上	下	中	上	下	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	6	8	15	38

③

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類	中	下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力	10	6	6	8	6	6	6	8	15	38

④

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類	中	下	中	上	中	下	上	上	上	中
攻撃力	10	6	6	8	6	6	7	7	10	25

⑤

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力						↓				
攻撃種類	中	下	中	上	中	下	中	下	下	中
攻撃力	10	6	6	8	6	6	6	7	15	38

空中コンボ 浮かせてしまえばこっちのもの、嵐の予感が今!!

ロウで勝つには、いかにサマーソルトキックを決めるかが、問題となる。当然、相手もそれを読んでいるので楽には当てさせてくれないだろう。ではどうするか、ひとつには、通常攻撃からつながるサマーをうまく当てる方法。単体のサマーはまず当たらない。もうひとつにはサマー以外の技を使い、うまく浮かせたところでサマーにつながる技を決める方法。どちらの場合でも基本となる技を十分理解し、上・中・下段のどこからでもサマーにつなげることができるようにしておこう。そして、相手にサマーを決めて、落ちて来たら、シットスピンキックサマーで追い討ちすることを忘れないように。なぜならそこから、シットスピンキックだけでなく、サマーまで決まることがあるから……。

浮かせる技

入力が簡単で1番手頃。技の終了後も立ったままなので次の行動に移りやすいので、この技からつなげるのがＢＥＳＴ!!

ショートアッパー ↘,

レバーの方向は相手に接近する方向に入れよう。技の中には入らないものもある。ショートアッパーより、早い入力が必要。

ライジングトーキック ↖or↑or↗,

いろいろな技からつながるが、クイックサマーをとりあげた。やはり上に飛ぶ分、どうしても次の技にシビアな入力が必要。

サマーソルトキック

ロウの代表的空中コンボ

浮かせる技

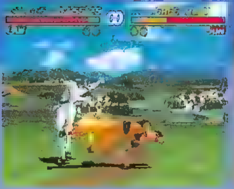
- シットストレートレフトサマー
  ↓or↓ ,
- ドラゴンローレフトサマー
  しゃがみ途中 ,
- ワンツーパンチ+ドラゴンテイル
  , +↘,
- ※ドラゴンブレス
  ↓, , , ,
  ↓, , ,
  ↓, ,

※↓, , , , では最後のサマーが決まらない

CPU攻略

サマーを叩き込め!! どうサマーにつなげるかが勝負の決め手

CPU戦では、対人戦のときほどサマー後の隙を心配しなくてよいので、積極的に使おう。例えばこうだ。ドラゴンテイルで攻撃し、当たればもう1発追い討ちをかける。少し離れてドラゴンスラッシュを決める。CPUが下段をガードしたところでシットスピンキックサマーを決める。空中に浮かせたところで左連拳からドラゴンナックルコンボ、またはシットストレートレフトサマー…。大切なことはCPUの状態を正確に見極めて技を繰り出すことである。つまり、上段を防御させて下段を攻めるとか、下段から始めて中段のサマーを決めるとか、自分の攻撃に対応させて相手に隙をつくらせることが大切。



対戦攻略

無駄な攻撃は自滅のもと 一発必中こそ、ロウの極意だ。

対人戦で気をつけることは、サマーを連発しないことだろう。どの技から連続でサマーへつないでも、ほんの少し、ロウがしゃがむ動きをする。中級者以上は、この動きを見逃さない。そこで、通常技から浮かせて、相手が空中にいるときにサマーにつながる技を出そう。相手が地面に落ちたとしてもシットスピンキックサマーやドラゴンテイルで追い討ちをかけ、なるべく相手の体力を1度に減らそう。どちらも警戒されやすい技だが、前述した通常攻撃からサマーへ続く攻撃の合間に、思い出したように技を出してやると決まりやすい。

TEKKEN2 for PlayStation

JACK-2

ジャック-2

パワーとテクニックで押しまくれ!

ジャックはメカものである。従って、すごいパワーを持っている。このパワーでドカンドカンと大ダメージの技を叩き込むことこそが、ジャックの生きる道。動きが単調になりがちなロボの性を振り切り、多彩に頑張ろう。

技解析

ひとつひとつの技に高い攻撃力が設定されている。その代償として、技はスピードを奪われ、ガードされたあとにやってくる隙も大きい。上、中、下段へと攻撃の目標を分散させることで相手を翻弄し、テクニカルな攻めで勝利を掴もう。

相打ち上等、当ててナンボの世界 積極的に攻めていける技

ジャックの持つ技には、素早く相手の出鼻をくじくようなものはない。どの技にも、相手の隙をついて云々、などというケチくさい使い方は存在しない。それがジャックの特徴である。そのことを念頭に置いて以降の解説を読まれたい。では①のダブルハンマー。これは立っているときと、しゃがみから立ち上がるときに繰り出すことができる技だ。前者の場合は両腕を上から下へ振り下ろすのが1発目、そしてそこから振り上げて2発目が出る。後者の場合に繰り出すと、立ち上がりながら下から上へ振り上げるのが1発目、そして振り下ろすのが2発目となる。いずれも中段攻撃だが、威力は後者のほうがわずかに大きい。②は「ストレート→エルボー→アッパー」という連続技。右、左、右とパンチを出すわけだ。やはり当たれば強力だが、技のモーションが大きいため、当てるには一工夫いる。戦術については後述。

この技の最後のアッパーが当たると、相手を浮かせることができる。そして③のハンマーコンボも似たような性質の技である。右パンチの3連発で、最後のパンチが当たると、相手をダウンさせることが可能になっている。

有無を言わさず攻め続ける 数の多さで勝負をかける強引な技

ジャックのコマンド技の中には、連続で多くの攻撃を繰り出すものもある。⑦のマシンガンナックル、⑧のハンマーラッシュロー、⑨のアッパーラッシュがその一種である。これらの技の有用性は、小さな隙で連続して攻撃できること、そしてそれらが連続で相手に当たったとき、大きなダメージを与えられることにある。ガードされた場合も強引に技を続けて出すうちに、相手が見せたわずかな隙に当たることもある。当ててナンボのジャックにとって、この効果は非常に大きいと言える。マシンガンナックル、アッパーラッシュはともに下段攻撃が最初になっているので、立っている相手に当たる可能性は高い。アッパーラッシュは最初の一撃が当たると相手が宙に浮き、以後のアッパーが続けて当たる。

テクニカルな攻めも可能な ジャックの多彩なコマンド技

単なるゴリ押しだけがジャックの戦術ではない。それはここに解説する多彩な下段攻撃が証明している。まずは④のパワーシザースから始まる連続技を見てほしい。これは相手に立ちガード、しゃがみガードの選択を迫る連続技である。コマンドの入力方法次第で、パワーシザースから⑤のシザースメルトダウン、⑥のシザースメガトンのどちらかを自在に出すことができるのだ。前者は2発目が下段攻撃、後者は中段攻撃となるので、ガード方法を間違えればその技を受けてしまうことになる。これが当たった場合相手のダウンを奪うことができるので、戦いは有利に展開できる。また⑭のメガトンストライクも下段、中段への連続攻撃。これらを生かして戦うことによって、ジャックはかなり戦略的なキャラクターへと変身するだろう。

←ジャックの技は、全体的にリーチが長い。ギリギリの間合いを見極めてなるべく遠くから出そう。

1 ダブルハンマー 22,22or25,30 中,中

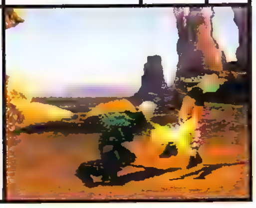
2 ストレート→エルボー→アッパー 17,25,25 上,中,中

3 ハンマーコンボ 18,20,25 上,上,中

6 シザースメガトン → or →, ↘ 25,35 中,中

4 パワーシザース →→(or →→) 25 中

5 シザースメルトダウン → or → 25,25 中,下



これがあるからジャックは面白い 戦略の幅をさらに広げる技たち

⑩のバイオレンスアッパーは、しゃがんだ状態から立ち上がる途中に出せる中段攻撃。当たれば相手を浮かせることができる。⑪は多少リーチのある下段攻撃。モーションが長いので要注意だが、貴重な単体の下段攻撃である。そして⑮のメガトンスイープ。これはリーチ、攻撃力ともに抜群の下段攻撃。長いリーチのおかげでモーションの長さもさほど気にならない。主戦力となる技のひとつである。最後は投げ技。⑫のヘルプレスから続けて出せる⑬のフェイスバッシャー。コマンドさえ間違わなければ確実に当たる技なので、与えるダメージは全体で70にもなる。これを使わない手はないだろう。

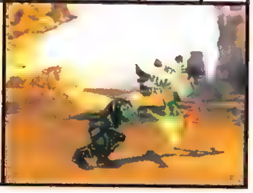
7 マシンガンナックル 15,20,25,30,35,40 下,下,下,下,下,中

8 ハンマーラッシュロー 12,12,12,12,12 下,下,中,中,下

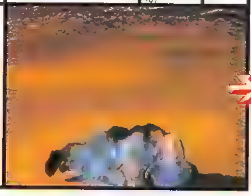
9 アッパーラッシュ 0,15,12,12 中,中,中,中

10 バイオレンスアッパー 立ち上がり中 20 中

11 メルトダウン しゃがみ中 25 下



12 ヘルプレス 20(投げとして決まれば40) 中



13 フェイスバッシャー 12が決まったあと 30 投

14 メガトンストライク しゃがみ中

15 メガトンスイープ ←↙↓ 35 下

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
リフトアップスラム	接近して		36
ヘルプレス		中	20(投げとして決まれば40)
パイルドライバー	接近して↙→		70
バックブリーカー	接近して↓↙←		55
ピラミッドドライバー	接近して↓↘→		40
スプリングハンマーパンチ	ダウン中↓	下	12
マシンガンナックル	↙、、、、、	下下下下下中	15.20.25.30.35.40
ストレート・エルボー・アッパー	、、	上、中、中	17、25、25
ハンマーコンボ	、、	上、上、中	18、20、25
ダブルハンマー	立ち上がり途中、or、	中、中	25.30or22.22
スイングLナックル	しゃがみ前進中、、	中、中、中	15、12、12
スイングRナックル	しゃがみ前進中、、	中、中、中	15、12、12
メガトンパンチ	←↙↓↘	中	45⑦67
パワーシザース	→→(or→or→)	中	25
ヒッププレス	↗	中	35
ワイルドスイング	↓↘、、、	上、中、中、上	12、15、15、30
ギガトンパンチ ※©	←↙↓↘→(レバー回転)	ガード不能(但しー回転目は立ちガード)	20.40.60.80.199
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後、、	下、下、下、下	10、10、10、10
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後、、	下、下、下、下	10、10、10、10
その場しゃがみ			
ハンマーラッシュロー	↓、、、、↓	下下中中下	12.12.12.12.12
ハンマーラッシュミドル	↓、、、、↘	下下中中中	12.12.12.12.12
ハンマーラッシュハイ	↓、、、、→	下下中中上	12.12.12.12.12
ブラボーナックル	↓	中	50
シザースメルトダウン	→or→、	中、下	25、25
シザースメガトン	→or→、↘	中、中	25、35
メルトダウン	しゃがみ中	下	25
シット&ジャンプ	その場しゃがみ中に↑		
シット&ヒッププレス	その場しゃがみ中に	中	35
カタパルトスロー	相手に接近して↘	投げ技	30
カタパルトスロープラス	相手に接近して↓↘	投げ技	30
メガトンスィープ	←↙↓↘	下	35
メガトンストライク	しゃがみ中、	下、中	12、35
フェイスバッシャー	ヘルプレスが決まったあと	投げ技	30
デスシュート	背後から接近して	投げ技	70
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中	中	20
コサックコンボ	↙、、、、、	全て下	5.2.2.2.2.2
アッパーラッシュ	↘、、、	中、中、中、中	15、12、12、12
アッパーラッシュ	↘、、、	中、中、中、中	15、12、12、12
ハンマーラッシュロー	↓↘、、↓	中、中、下	12、12、12
ハンマーラッシュミドル	↓↘、、↘	中、中、中	12、12、12
ハンマーラッシュハイ	↓↘、、→	中、中、上	12、12、12
ハンマーラッシュロー	↓↘、↓	中、下	12、12
ハンマーラッシュミドル	↓↘、↘	中、中	12、12
ハンマーラッシュハイ	↓↘、→	中、上	12、12

※©＝ダメージは方向キー回転数に対応

COMBO =JACK-2=

空中コンボ 数少ないコンボを確実に成功させることに専念しろ

空中コンボを叩き込み相手を死の淵に追いやる瞬間は、ジャックをプレイするものにとって快感の一瞬でもある。空中コンボの解説に移ろう。まず、浮かせる技は数少ない。斜め前下+右パンチのショートアッパーにバイオレンスアッパー、そしてストレート→エルボー→アッパーの最後のアッパー。これだけである。これをうまく当てられれば、そこからさらに追加ダメージを与えるべくトーキック（斜め前下+右キック）、マシンガンナックルの1発目を当てる。これは2発以上出しても当たらないので、次の技を出すためにも1発でやめる必要がある。最後にとどめ。これは右のような3種類の技が有効。すべて当たればかなりのダメージを与えられる。

ジャック-2の代表的コンボ

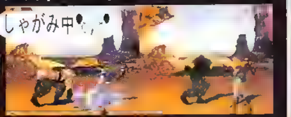
浮かせる技 → つなぎ → とどめ

ショートアッパー

フロントキック

メガトンスイープ

メガトンストライク



ストレート→エルボー→アッパーのアッパー

マシンガンナックルの１発目

ヒッププレス

10連コンボ 使い分けることで相手に読まれない工夫を忘れるな

4つの10連コンボを持つジャック。相手に与えるトータルダメージはどれも100前後でなかなか強力である。が、最後まで当たらなければダメージも小さいので、4つのパターンを交互に繰り出すなどして、どのパターンのコンボを出しているのか相手に悟られないように頑張るしかない。途中で10連コンボをやめ、全く別の技を出すのも有効な戦法。

10連コンボ

①

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

②

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	下	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	12	35

③

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	上	中	下	下	下	中	中	中	中	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8	6	8	21	25

④

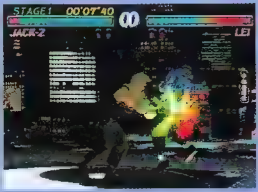
NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	上	中	下	下	下	中	中	中	下	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8	6	8	12	35

CPU攻略

メガトンスイープを主戦力に序盤はパワーシザースでOK

よく使う技、CPUがいとも簡単に当たってくれる技というのは決まっているらしい。メガトンスイープ、パワーシザースがその一例だ。CPUはこれらの技をあまりガードしないので、そこに注目して攻略を進めよう。まずラウンドが始まったらパワーシザース。それが当たったら、相手に起きあがられる前にメガトンスイープを当てる。起きあがりにダブルハンマーでもよい。序盤はこれを繰り返しているだけでひとまず勝ち進める。後半はこれらにシザースメルトダウンやシザースメガトンを織りまぜてダウンを奪い、メガトンスイープを当てる。また序盤では、ハンマーコンボなどの連打系の技もよく当たる。

←相手がダウンしたら、必ず当てたいメガトンスイープ。リーチも長いのでかなり使える。



・ハンマーコンボの最後の中段攻撃に当たってくれるCPUは案外多い。

・序盤では面白いように当たる。続けてメルトダウンを出してもいい。

対戦攻略

リーチの長さと豊富な技で勝負 強引なだけで勝てはしない

パワーのある技は相手に当たればそれでいいが、ガードされると必ず反撃を受けてしまう。そしてジャックの技の大半は、そのモーションの大きさから多くはガードされてしまう。したがって、いかにガードされずに攻めるかを考える必要が出てくる。

技のリーチを正確に把握しているなら、基本的に攻撃はその間合いを最大限に使い、相手が攻撃してこない、かつ「当たると思われない状態」から攻撃するのが望ましい。また、相手の動きを読んで攻撃の射程距離内に飛び込んできたところに技を当てるという戦法も有効だ。そして豊富な中段、下段攻撃をバランスよく織りまぜて使うことで、相手に中段、下段ガードの二者択一を迫るという攻撃を心がけたい。これらを意識して技が出せるようになれば、相手にとってこれほど怖いジャックはいなくなる。ジャックを使いこなすにはまず技を知ることが先決だ。

2択

・シザースメルトダウンは中段、下段の攻撃

・シザースメガトンは中段の2段攻撃。相手が下段ガードをすれば当たる。

・この間合いからメガトンスイープは当たる。広いリーチを活かせ。

・突然出すと案外当たるジグザグコンボ。ウケも狙えるいい技である

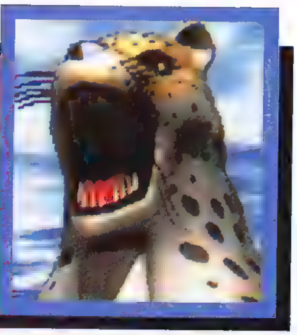
・投げはヘルプレスを狙い、それが決まったら必ずこれを叩き込もう。ダメージの大きさは見逃せない

TEKKEN2 for PlayStation

KING
キング

打つ！　投げる！　極める！

オープニングムービーではいきなり酔っ払ってるキング。もう引退かな？　と思いきや極めてワンダフルなコンボを手土産に復活。やっぱりキング使うなら投げて投げて投げまくりたい！　でも打撃も捨て難いんだよね。



技解析

プロレスラーという肩書きもあって、たしかに他のキャラよりも投げ技の充実が著しい。だが、それがイコール打撃は不要、ということではない。投げと打撃の両方を使いこなして、はじめてキングの強さを実感できるだろう。

ショートレンジ用の技は少ない。各技の特性を把握しよう

①のスマッシュアッパーは普通に当たると横方向に相手を吹っ飛ばす。だがカウンターで当てると上方へ打ち上げることができる。

②のダイナマイトアッパーは当たると相手を浮かせることができる。コマンドの性質上、しゃがみ状態から出すことが多い。

③のフランケンシュタイナーは投げ技としての性質と打撃技としての性質を合わせ持った技である。もし投げとして成立すればダメージは65。但しそのときに相手がガードしていれば、打撃技としてのダメージ分が軽減されてダメージは45。最後に投げとして成立せず、打撃技として成立すればダメージは20。なお打撃技としての攻撃種類は中段である。

④のアリキックは下段を３回攻撃できる連携技。その１発目がカウンターヒットした場合、最大５回まで攻撃できるようになり、３発目以降のダメージが変化する。また相手側は通常ヒット時だろうとカウンターヒット時だろうと、３発目以降はガードすることができる。

⑤のスピニングスマッシュはアリキックからの派生技。厳密にいうと、アリキックの１、２、４発目の直後にのみ出すことができる。

⑥のオクトパスホールドもアリキックからの派生技。威力は極めて高いが、４発目が当たらないと出ない。アリキックの性能を考えれば、この技を出す機会がほとんどないことがわかるだろう。

⑦はキングの持つガード不能技のひとつ。通常技とほぼ同等の扱いで使用していける。ダウン攻撃にも使えるので極めて実用性が高い。

⑧のジャイアントスイングは威力の高い投げ技。コマンドも比較的入力しやすいので、確実に出せるようになっておきたい。

⑨⑩⑪の関係は特殊で、⑨のグランドスマッシュがカウンターヒットしたときのみ、⑩⑪が⑨からの派生技となる。その状況以外では⑩⑪の技を出すことはできない。正規の派生技は⑩⑪のみだが、⑨が

1		20	中

スマッシュアッパー

2		20	中

ダイナマイトアッパー

3		20 or 45 or 65	中 or 投

フランケンシュタイナー

4	×3(5) or ×2(4)	17,7,7(17,7,5,4,3)	すべて下(ダ)

アリキック

5	4中に	10	中

スピニングスマッシュ

6	4の4発目ヒット中に	80	投

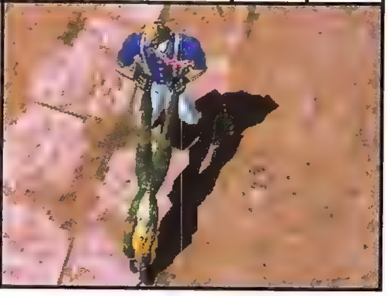
オクトパスホールド

7		25	ガ(ダ)

ムーンサルトボディープレス

8	接近して	70	投

ジャイアントスイング



9		6	下(ダ)

グランドスマッシュ

10	9がカウンターヒット中に	30	投

ジャガーバックブリーカー

11	9がカウンターヒット中に	50	投

ジャンピングパワーボム

カウンターヒットした場合は、それら以外にも決めることのできる技がある。⑧はそういった技のひとつである。

キングのもうひとつの攻撃の柱・連続投げについて

キングというキャラの最大のセールスポイントは、ワンダフルメキシカンコンボ（以下WMC）に代表される連続投げをいろいろと持っていることだろう。以下に、そのWMCを例にしてキングの数々の連続投げを説明しよう。

WMCとは⑫のリバースアームクラッチスラムより始まり、⑯のジャイアントスイングに至る一連の投げ技の総称である。⑫のコマンドは2通りあるが、これは投げ抜けをされにくくするためのものである。詳しくは45ページ投げ抜けのコラムを参照されたい。⑫の技のコマンドについて、右下方向の入力とボタンを押すタイミングはほぼ同時である。成功すると、腰をかがめながら近寄り、相手を背負って地面に叩きつけるはずだ。だが続く⑬の技のコマンドをそこで入力しても⑬の技はでない。基本的に連続投げの場合は、ひとつ前の投げの動作が終了しないうちにコマンド入力を完了させなければならないのである。最後のジャイアントスイングまでのトータルダメージは113。CPU戦ならこれだけで勝負がついてしまうのだ。WMCのような呼称のない連続投げの体系が、他にも2つある。実はWMCよりそちらの方が難易度が高いと思われるので、連続投げに慣れてない人は、まずはWMCを練習をするといいだろう。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
ブレンバスター	接近して	投げ技	30
ココナッツクラッシュ	接近して	投げ技	30
DDT	接近して↙↙	投げ技	55
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→	投げ技	65
ジャガードライバー	接近して↓↘→	投げ技	25
ジャイアントスイング	接近して ↓↘→	投げ技	70
ワンツーパンチ	（ ） 、	上、上	12(15)、15
ワンツーアッパー	（ ） 、 、	上、上、中	12(15)、15、10
ドロップキック	or	中ガード後よろけ	25
サテライトドロップキック	→ →	上ガード後よろけ	40
ジェイルキック	→	中	30
ナックルボム		中	35
アリキック	↓↙ 、 、 or 、 、	下、下、下	17、7、7
アリキック（カウンター時）	↓↘ ×5	下、下、下、下、下	17、7、5、4、3
エルボードロップ	大ジャンプ始め	中	35
スマッシュアッパー		中	20
グランドスマッシュ	レバーニュートラル	下	6
ダイナマイトアッパー	↓↘	中	20
フライングクロスチョップ		出始め上・終了下（ガード後よろけ）	15
ダブルニードロップ	（or ）	中	40
フランケンシュタイナー（投げ間合い外）	↘	中	20
フランケンシュタイナー（投げ間合い内）	↘	投げ技	45
フランケンシュタイナー（投げ間合い内、ガードせず）		投げ技	20＋45
ライトストレート・レフトアッパー	（ ） 、	上、中	12(15)、15
レフトストレート・ライトアッパー	しゃがみ途中 、	下、中	5、15
ムーンサルトボディープレス	→	ガード不能	25
ジャガーインパクト	→	上段ガード不能	50
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時	投げ技	30
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時 ↑↓	投げ技	50
ハーフボストンクラブ	背後から接近して	投げ技	55
コブラツイスト	背後から接近して	投げ技	55
フィギアフォーレッグロック	接近して↙	投げ技	30※Ⓑ
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中に	投げ技	30
ボストンクラブ	ジャガードライバー中に10フレーム待って 、 、 、	投げ技	25
エルボースティング		中	15
スピニングスマッシュ	アリキック中に	中	10
オクトパスホールド	アリキックカウンター時の4発目ヒット時に	投げ技	80
スタンディングアキレスホールド①	相手に接近して ↘	投げ技	30
インディアンデスロック②	①中に 、 、 、	投げ技	30
ロメロスペシャル	②中に 、 、 、 、	投げ技	50
S.T.F	①中に 、 、 、	投げ技	35
スコーピオンデスロック	①中に 、 、	投げ技	40
ワンダフルメキシカンコンボ	●下記のリバースアームクラッチスラムからジャイアントスイングまでをセットでワンダフルメキシカンコンボと呼ぶ。		
リバースアームクラッチスラム③	相手に接近して ↘	投げ技	25
リバースアームクラッチスラム④	相手に接近して ↘	投げ技	25
バックドロップ⑤	③または④中に 、 、	投げ技	18
ジャーマンスープレックス⑥	⑤中に 、	投げ技	15
パワーボム⑦	⑥中に 、 、	投げ技	25
ジャイアントスイング	⑦中に 、 、 、	投げ技	30

※Ⓑ＝やられ側で逆4の字（キングはダメージ26）

12	or →	25	投

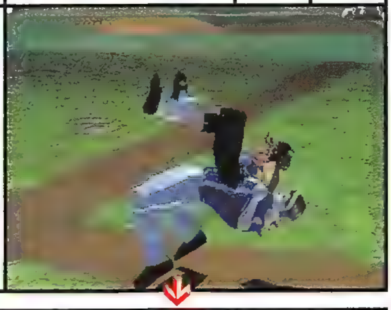
リバースアームクラッチスラム

13	12中に	18	投

バックドロップ

14	13中に	15	投

ジャーマンスープレックス



15	14中に	25	投

パワーボム

16	15中に	30	投

ジャイアントスイング

17	接近して	25	投

ジャガードライバー

18	17中に	30	投

アーチロックフェイスバスター

19	中に10フレーム待って	25	投

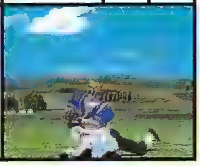
ボストンクラブ

20	接近して→	30	投

スタンディングアキレスホールド

21	20中に	35	投

S・T・F



22	20中に	10	中

スコーピオンデスロック

23	20中に	30	投

インディアンデスロック

24	23中に	50	投

ロメロスペシャル

COMBO =KING=

10連コンボ 強い！ キングの最強打撃技の可能性すらあり

下の表の②④は①③の10発目が変化したものなので、実質上①③⑤の3通りとして話を進めよう。まず分岐の効果は10連コンボの後半に発揮される。よって使うのであれば、①③⑤を完璧に出せるようにしておきたい。①③と⑤は9発目のガード方向が違い、それは8発目を見て判別する。だがこれは慣れている人でもときおりミスするほどシビアなものなので、10発目が決まることを期待してよい。唯一ともいえる弱点は③⑤の6発目が返し技で捕られやすいことである。相手によって方針を変えていこう。

・6発目がヤバい。返し技を持つキャラには注意。

10連コンボ

①

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30

②

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中(ダ)
攻撃力	12	15	0	6	6	5	5	5	7	23(15

③

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	中	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	8	10	5	5	7	30

④

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	中	下	下	中	中(ダ)
攻撃力	12	15	10	6	8	10	5	5	7	23(15)

⑤

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	中	下	下	下	投
攻撃力	12	15	10	6	8	10	5	5	6	30

空中コンボ バリエーションこそ少ないがダメージはヘビィ

まず浮かせる技を挙げてみると、ダイナマイトアッパー、小ジャンプ右キック、カウンターヒット時のスマッシュアッパーなどがある。だが実はそこから発展させていく方法があまりない。研究して探すも、実用性を考慮すると、結局下の表中にあるものが、キングの空中コンボのメインになるだろう。特にワンツーパンチを2回当てる空中コンボは簡単でありながら、威力がかなり大きい。何かの拍子で相手が浮いたら、必ず当てられるようになっておこう。意外に機会は多いはずだ。

・確実に狙っていくなら、小ジャンプ右キックを活用していこう。

キングの代表的空中コンボ

浮かせる技 → ワンツーパンチ → ワンツーパンチ／ジェイルキック

CPU攻略

ラストまで使える必勝パターンあり！ムーンサルトボディープレス活用法

小ジャンプ右キックで浮かせて、ワンツーパンチを2回当てる空中コンボを決める。すぐにムーンサルトボディープレスを出す。これがCPU戦でのみ通用するキングの必勝パターンである。決まれば合計で体力ゲージの8割近くのダメージを与えることができる。

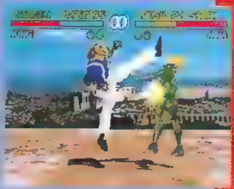
・連続投げを決めたいところだが、よく回避される。

CPUは、体力が少なくなると攻撃的になる。すなわち先にある程度相手の体力を減らしおいてから、必勝パターンで一気に相手を倒す、というやり方が無難であるということ。よって試合開始後しゃがみキックなどで体力を減らしておく。ある程度減ったら小ジャンプ右キックを連発。多少の反撃には目をつぶる。当たりさえすれば勝利が保証されるのだから。

↑この技に対しては、CPUはなぜか起きあがってこない。

↑これぐらいまでCPUの体力を減らしたら、必勝パターンを使おう。

↓小ジャンプ右キックは、他の浮かせる技よりも当たりやすい。



対戦攻略

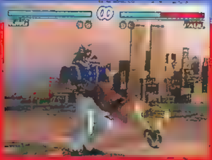
投げ技オンリーでは勝利は遠い。打撃技も使いこなす必要がある

キングでプレイする人には、投げ技ばかりに気を取られ、打撃技をおろそかにしている傾向が見える。投げ技は決まれば大きいダメージを与えるが、打撃技と比較すると出るスピードが遅く、有効範囲も狭い。当然、投げ技主体の戦い方では、打撃技主体のキャラに遅れをとりがちである。キングを使う上で、投げ技をなるべく決めようとする戦法は間違っていない。ただそのチャンスを作るためにも打撃技を積極的に使っていく必要がある。

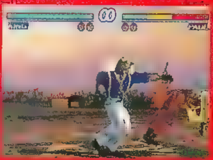
・キングは当然その投げ技が最も警戒されるだろう

接近戦で有効な打撃技を下の表にまとめてみた。エルボースマッシュはガードされても相手をよろけ状態にする。ここにジャイアントスイングを仕掛けるのもセオリーのひとつ。またレフトストレート・ライトアッパーは出せばおそらくまず当たる。アリキックも活用していきたい。接近戦ならカウンターヒットも十分起こりうるからだ。少し相手との距離が開いた場合は、スマッシュアッパー、ダイナマイトアッパー、グランドスマッシュが有効。空中コンボ狙いの間合いともいえる。突然のフランケンシュタイナーも反応されにくい攻撃である。

このような打撃戦がメインになると、相手も投げ技の存在まで気が回らなくなる。そういったころあいを狙って仕掛けていくとよいだろう。



・中間距離で使いたい技。ジャイアントスイングはステップインしながらコマンドを入力すると使いやすいだろう



・キングの持つ2種のガード不能技もなかなか使い勝手がよい。特にムーンサルトボディープレスはダウン攻撃にも使えて便利

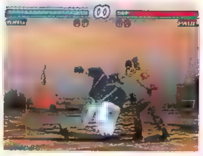
接近戦の主力となる技

エルボースマッシュ

ワンツーアッパー

レフトストレート・しゃがみアッパー

しゃがみ途中



10連コンボ

鉄拳のお時間です

思い出してほしい 青春のパラパラマンガを

この『鉄拳2』の世界には時間の最小単位がある。その時間は1/60秒で、この世界の時間の流れ方を支配するフレームと呼ばれるものである。フレームの説明終わり。これで誰もが理解できたら苦労しない。というわけで理屈でフレームを説明するのはヤメ。フレームに関係しそうなものを列記するので、感覚的につかんでほしい。映画。鑑賞していて、あれが静止画の連続投影だと気づく人は少ないはず。パラパラマンガ。いつかどこかで教科書のページの隅に描いたはず。これらと『鉄拳2』は同じ。1秒間に60個のコマが連続して映し出されている映画のようなもの。60ページに渡る大作のパラパラマンガを1秒間でみるようなもの。『鉄拳2』も1秒間に60の映像をつくりだして、それを連続的にTVに映し出している。そして映画のコマがフレームであり、パラパラマンガのページがフレーム。このゲームの映像は1/60秒ごとに更新される静止画の連続なのだ。

1フレームが与える ゲーム上の制限

ただどうしても映画やパラパラマンガと『鉄拳2』は違う部分が出てくる。それはプレイヤーの意志が映像上に反映するという点。キャラにパンチを打たせたければ、ボタンを押して画面上のキャラにパンチを打たせることができる。だが当然1秒間に60の映像をつくりだす、というこのペースだけは変わらない。1秒間に100発パンチを出したくても、映像は60しかないから、絶対に打てない。

右の写真の1フレーム目、パラパラマンガの1ページ目だと思ってほしい。同じく2フレーム目は2ページ目。ところで1.5ページ目はどうなっているだろう。答えは「ない」だ。ならば当然1.5フレーム目もない。要は入力に対する結果を確認できるのも1フレーム単位でのみなのである。

1フレーム目

2フレーム目

投げ抜け

投げ技に対する第2の防御。 組み付かれてから脱出する

「投げ抜け」は投げ技に対する防御法の1つである。投げ技に対する他の防御法で有名なのは、「しゃがむ」ことである。「しゃがむ」という行動が投げ技の成立を防ぐものであるのに対し、「投げ抜け」は成立後に行なうことが特徴的である。具体的には、投げ成立後に特定のコマンドを入力することで可能となる。成功するとキャラが投げを振りほどいて脱出する。入力すべきコマンドは相手の使う投げ技に固有のものであり、入力すべきタイミングもまた様々である。投げ抜け可能な技はそれほど多くなく、その技名や、入力タイミング、コマンドを表にして下に記した。例えば基本投げは全キャラに付与されており、そのコマンドは2通りある。これを抜けるには使用されたコマンドと同じコマンドを組み付かれた直後に入力すればよいが、単純に考えてその確率は1/2になる。投げ技には1つの技に出し方が2通りあるものがある。この類の投げ技の投げ抜けコマンドは、その2通りの出し方に対応して、別々の投げ抜けコマンドが用意されている。ブルースの回し右膝蹴り、そしてキングのワンダフルメキシカンコンボの2、3、5発目の投げが該当する。

↑これでキングの連続投げも安心だ、と思いきや、逆に投げ抜けの厳しさを思い知らされて、より一層その恐怖を実感。

技名	各技を使用するキャラ	入力タイミング	入力受付時間	投げ抜けコマンド
基本投げ	すべての キャラ	モーション15フレームまで	16フレーム	or
アルティメットタックル	ポール・カズヤ	ヒットマーク表示中	12フレーム	
闇雲絞め・闇雲	ポール	相手のおいうち開始前10フレーム間	10フレーム	
回し右膝蹴り（膝地獄）	ブルース	モーション開始後8～10フレーム目	3フレーム	or
フィギュアフォーレッグ	キング	キングが倒れてから54フレーム目	1フレーム	
首刈十字固	ニーナ	モーション開始後9フレーム目まで	9フレーム	
立脇逆固	ニーナ	モーション開始後9フレーム目まで	9フレーム	
腕挫立ち十字固め	アンナ	モーション開始後9フレーム目まで	9フレーム	
インディアンデスロック	キング	モーション開始後9フレーム目まで	9フレーム	
S．T．F	キング	モーション開始後9フレーム目まで	9フレーム	
スコーピオンデスロック	キング	モーション開始後9フレーム目まで	9フレーム	

ワンダフルメキシカンコンボの抜け方

リバースアームクラッチ
不可
—

バックドロップ
8～9フレーム目
or

ジャーマンスープレックス
9フレーム目
or

パワーボム
不可

ジャイアントスイング
9フレーム目
or

TEKKEN2 for PlayStation

MICHELLE CHANG

ミシェール・チャン

強力な必殺技を数多く持つ

その細い腕からは想像できない程のパワフルファイター。派手ではないが強力な必殺技を次々に繰りだす、その力強い戦いぶりには頼もしささえ感じさせる。

技解析

強力な必殺技、大纒崩捶や空中コンボに役立つ前掃十字把。そしてとどめの大ダメージは背後に回り込んでのジャーマンスープレックス。ミシェールの持つ、数多くの必殺技の中からピックアップした攻撃方法を紹介していこう。

ミシェールを使いこなすため これだけは知っておきたい技

最も使用頻度の高い技は①の大纒崩捶。実際は②の崩捶が当たっている間にコマンド入力をして大纒崩捶につなげるため、ダメージは双方合計で45になる。またこの後には強のダウン攻撃が確実に当たる。

もうひとつは④の虎心肘。ミシェールの技の中で1、2を争うすばやさを持つため、奇襲に最適。同じような技に疾歩掌拳や疾歩崩肘があるが、その中でもこの技はキーを横方向に2回入れるだけなので最も出しやすい。また空中コンボのラストにも組み込んでいける。

⑧の蒼空砲はしゃがみ状態から足を大きく振り上げるキック。意外と前方に広い当たり判定を持つため、積極的に使っていける。特に起きあがりの牽制には最適。

⑪の斬捶も同じように使っていけるが、こちらのほうはガードされた場合の隙が大きい。ただ連携して斬捶通天砲や斬捶前掃十字把といった数々の技に移行することができる。

変化のある攻め方をするために ちょっと変わった必殺技

前作にもあった⑨の後掃腿から⑩の穿弓腿。下段から上段の攻撃なので冷静にガードされれば防がれてしまうのだが、とっさのガードはなかなか難しいもの。ただし、後掃腿をガードされたのなら、穿弓腿を出さないように。ほぼ確実に反撃されてしまう。

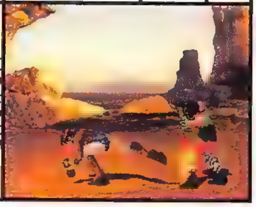
また⑤の衝腿通天砲は右パンチと衝腿を出した後、少し間をおいて天砲を出す技。相手との距離があまりない場合は最後の通天砲を出さずに使っておいて、距離が空いている場合に最後まで入力する。相手が攻撃しようと近付いてきたところに天砲が当たるだろう。あくまでフェイントの技なので、あまり使いすぎないように注意。

ミシェールで勝つために! 空中コンボも狙える必殺技の数々

まず⑭の前掃十字把だが、これはガードしにくい下段から中段への連携となっている。さらにダメージも合計40とまずまず。ほぼ確実に空中コンボにつなげることからも、ぜひ狙っていきたい技だ。

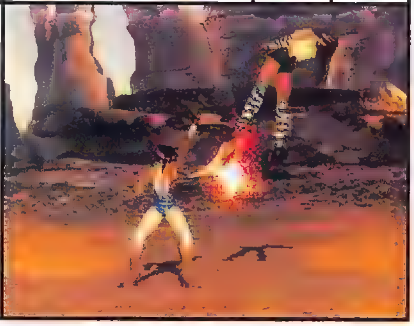
空中コンボを起動させる技として、単体で出すな

9 座り前進始め 12 下 — 後掃腿(こうそうたい)

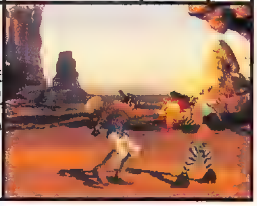


10 後掃腿中 25 上 — 穿弓腿(せんきゅうたい)

1 崩捶ヒット中に 30 崩捶ヒット後は必ず当たる — 大纒崩捶(だいてんほうすい)



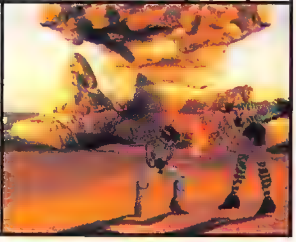
2 ↘ 15 中 — 崩捶(ほうすい)



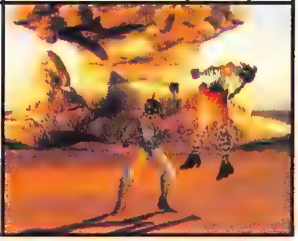
3 前大ジャンプ始め 35 中 — 烈震踏(れっしんとう)

5 10,10,40 下,中,中 — 衝腿通天砲(しょうたいつうてんほう)

4 → 12 中 — 虎身肘(こしんちゅう)



6 → 21 中 — 天砲(てんほう)



7 10,8,21 上中中 / 12,21 中,中 — 通天砲(つうてんほう)

8 立ち上がり途中 20 中 — 蒼空砲(そうくうほう)

ら⑥の天砲がいい。すばやく相手の懐に入り込んでからの中段攻撃で、相手を浮かせることができる。この技も入力が簡単なので覚えやすいだろう。

当てるのが難しいために思いつかないかもしれないが、なんと⑫のガード不能技、絶招通天砲は空中コンボに持ちこめる。かなり高く浮かせることができるため、コンボにするのは比較的容易だ。詳しくはコンボの項目で解説する。

⑮の転身腿は軸をずらしてから上段キックをする技。だが、実際は軸をずらしたところでコマンド入力を中断させ、ほかの技へ連携させる使い方がメインとなる。迅脚前掃十字把（右キック、右キック、左パンチ）などはその最たる例。特にこの技につなげれば、相手を浮かせて空中コンボに持ちこむことができる。

⑦の通天砲は必殺技に組みこまれているものが多い。例を挙げるとすれば、斬捶通天砲や衝腿通天砲など。どの技も空中コンボ中に使用できるため、使用頻度、有効度共に高い技として覚えておこう。

また空中、地上にかかわらず、コンボが終わって相手が地上に倒れている状態のときには、さらに⑬の前掃腿を当てていこう。技の出るまでが速いのでほぼ確実にダメージを与えられる。もしガードされた場合でもかなり隙が少ない。

新しい技も加わって、前作同様使いやすい投げ技が充実

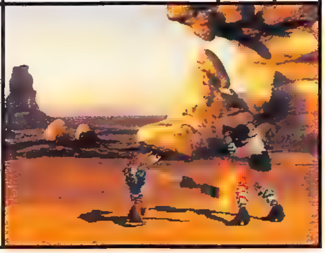
新しく加わった投げ技は⑰のフルネルソンスープレックス。この技は⑱の背後投げ、ジャーマンスープレックスと同じ45ダメージを誇るコマンド投げだ。コマンド入力を失敗すると通天砲の1発目が出てしまうのだが、これは非常に隙が大きくなるため注意したい。しかしこのフルネルソンスープレックスは、それらのリスクを差し引いたとしても、狙って損のない技だといえる。

また背面取り（右パンチが当たった瞬間、後方にキーを入れると相手の背面に回りこむことができる技）も健在。全キャラ中で最も背後投げが決めやすいという特性は、前作と変わっていない。今回もミシェールは、投げ技と打撃技の双方で戦っていけるキャラクターだといえるだろう。

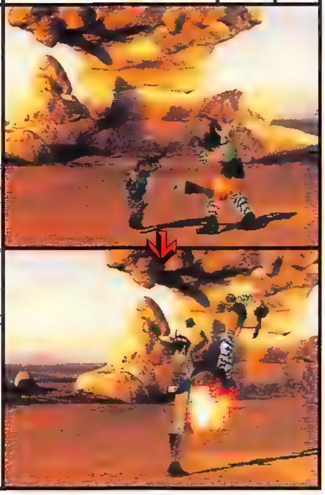
11 立ち上がり途中 | 18 | 中
斬捶（ざんすい）

12 → | 50 | ガ
絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）

13 しゃがみ途中 | 15 | 下
前掃腿（ぜんそうたい）

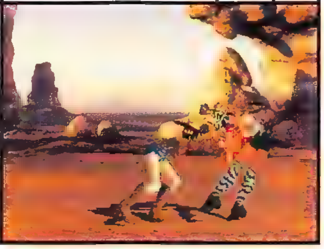


14 しゃがみ途中 , | 15,25 | 下,中
前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）



15 | 20 | 上
転身腿（てんしんたい）

16 | 30 | 中,ガード中よろけ
突双掌（とつそうしょう）



17 接近して | 45 | 投
フルネルソンスープレックス

18 背面取り中 / 背後から接近して | 45 | 投
ジャーマンスープレックス

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	投げ技	35
フロントスープレックス	接近して	投げ技	35
ジャーマンスープレックス	背面取り中	投げ技	45
通天砲（つうてんほう）	, ,	上、中、中	10,8,21
通天砲（つうてんほう）	↘ ,	中、中	12,21
前掃腿（ぜんそうたい）	しゃがみ途中	下	15
前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）	しゃがみ途中 ,	下、中	15,25
前掃連腿（ぜんそうれんたい）	しゃがみ途中 ,	下、上	15,20
前掃扇腿（ぜんそうせんたい）	しゃがみ途中 , ↓	下、下	15,10
蒼空砲（そうくうほう）	立上がり途中	中	20
烈震踏（れっしんとう）	前大ジャンプ始め	中	35
斬捶（ざんすい）	立上がり途中	中	18
斬捶通天砲（ざんすいつうてんほう	斬捶中 ,	中、中、中	18,10,25
突双掌（とつそうしょう）		中（ガード後よろけ）	30
崩捶（ほうすい）	↘	中	15
大纏崩捶（だいてんほうすい）	崩捶ヒット中に	崩捶ヒット後は必ず入る	30
衝腿（しょうたい）	↘	中	17
背面取り	ヒット後←	上	12
後掃腿（こうそうたい）	座り前進始め	下	12
穿弓腿（せんきゅうたい）	後掃腿中	上	25
絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）	→	ガード不能	50
フルネルソンスープレックス	接近して ↘	投げ技	45
ジャーマンスープレックス	背後から接近して or	投げ技	45
転身腿（てんしんたい）	,	上	20
虎身肘（こしんちゅう）	→→	中	12
疾歩掌拳（しっぽしょうけん）	↓↘	中	18
連拳（れんけん）	,	上、中	10,10
疾歩崩肘（しっぽほうちゅう）	↓↘	中	18
斬捶崩肘（ざんすいほうちゅう）	立ち上がり途中 ,	中、中	18,30
槍弓腿（そうきゅうたい）	↘ , ,	中、下、上	12,12,25
槍弓腿（そうきゅうたい）	,	中、下、上	12,12,26
槍弓腿（そうきゅうたい）	, , ,	上、中、下、上	10,8,12,25
斬撃（ざんげき）	,	中	18
連拳大纏崩捶（れんけんたいてんほうすい）	, ,	上、中、中	10,10,30※Ⓐ
衝腿通天砲（しょうたいつうてんほう）	,	下、中、中	10,10,40
連拳上段脚（れんけんじょうだんきゃく）	, ,	上、中、上	10,10,20
連拳下段脚（れんけんげだんきゃく）	, ,	上、中、下	10,10,10
斬捶前掃連腿（ざんすいぜんそうれんたい）	立ち上がり途中 , ,	中、下、上	18,17,20
斬捶前掃十字把（ざんすいぜんそうじゅうじは）	立ち上がり途中 , ,	中、下、中	18,17,25
斬捶前掃扇腿（ざんすいぜんそうせんたい）	立ち上がり途中 , , ↓	中、下、下	18,17,10
斬捶槍弓腿（ざんすいそうきゅうたい）	立ち上がり途中 , , ,	中、中、下、上	18,10,12,25
斬撃前掃連腿（ざんげきぜんそうれんたい）	, , ,	中、下、上	18,17,20
斬撃前掃十字把（ざんげきぜんそうじゅうじは）	, , ,	中、下、中	18,17,25
斬撃前掃扇腿（ざんげきぜんそうせんたい）	, , , ↓	中、下、下	18,17,10
斬撃通天砲（ざんげきつうてんほう）	, , ,	中、中、中	18,10,21
斬撃槍弓腿（ざんげきそうきゅうたい）	, , , ,	中、中、下、上	18,10,12,25
斬撃崩肘（ざんげきほうちゅう）	, ,	中、中	18,30
崩捶上段脚（ほうすいじょうだんきゃく）	,	中、上	15,20
崩捶下段脚（ほうすいげだんきゃく）	↘ ,	中、下	15,10
迅脚前掃連腿（じんきゃくぜんそうれんたい）	, ,	上、下、上	20,15,20
迅脚前掃十字把（じんきゃくぜんそうじゅうじは）	, ,	上、下、中	20,15,25
迅脚前掃扇腿（じんきゃくぜんそうせんたい）	, , ↓	上、下、下	20,15,10
虎身連攻（こしんれんこう）	→→ ,	中、中	12,12
天砲（てんほう）	→	中	21

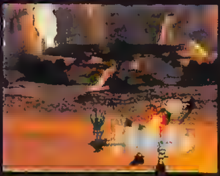
※Ⓐ=1発目がカウンターヒット時のみ3発つながる。1発目の攻撃力は相手の攻撃によって変化。

COMBO ＝MICHELLE CHANG＝

10連コンボ 簡単で使いやすい10連コンボが実は最強のコンボ!?

ミシェールの10連コンボは4発目の右パンチがガードされやすいものの、5段目で下段攻撃に切りかわる。後半にいくにしたがってガードされにくい。①のコンボは最後が前掃十字把になるため、相手は下段、中段とガードを切り替えなければならない。

特徴的なのは2のコンボで9、10発目に崩捶から大纏崩捶への連携ができているため、9発目が当たってしまえば自動的に10発目が当たるようになっている。ただし通常の大纏崩捶と同じように、9発目がガードされるとそこでコンボが終わってしまう。③のコンボは最後が後掃腿から穿弓腿へのコンビネーションになっている。これはダメージこそ大きいものの、ガードされたときの反撃が恐い。使うときはそれなりの覚悟が必要だろう。最も簡単で使いやすい①のコンボ、最後が前掃十字把になっていることは前述のとおり。しかし前掃十字把ということは、空中コンボが可能ということ。通常でつながるコンボは全て使えるので、ぜひ試してみてほしい。詳しいことは下で説明している。



↑前掃十字把で終わる①の10連コンボは、さらに空中コンボが可能となる！

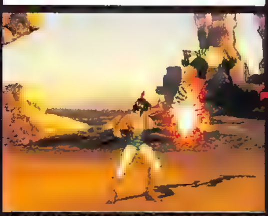
空中コンボ ポイントとなるのは前掃十字把、天砲、そして…?

ミシェールの空中コンボの基点となる技は、主に天砲、前掃十字把、絶招通天砲の3つ。最も簡単なのは天砲からの前掃十字把。最後に前掃腿を当てればダメージは60弱。タイミングがややシビアだが、前掃十字把で空中コンボを起動した場合は、2回連続で当てることが可能となっている。

最強は絶招通天砲から始まる空中コンボで、落ちてきたところに斬捶通天砲を当ててから前掃腿につなぐ。これでダメージは96。下手な10連コンボよりも攻撃力が高い。絶招通天砲が決まったら、ぜひこのコンボを狙ってほしい。

また、技というよりも芸の域になるが、天砲や絶招通天砲で空中に浮かせた相手に対して、虎身肘を4回連続で当てることができる。ダメージは空中コンボにしては低めだし、タイミングも難しいのだが……。

コマンド
→●, ↓●, ●



↑離れた距離から当てることのできる天砲。これはかなり当てやすいはず。

10連コンボ

①

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

②

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	下	中	※
攻撃力	12	6	6	6	6	6	7	5	5	30

③

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	中	下	上
攻撃力	12	6	6	6	6	6	7	7	10	25

※9発目が当たれば自動的に当たる。9発目がガードされた場合、この攻撃は出ない。

↑ここに追い打ちで前掃十字把を当てる。タイミングも難しくないうえに、この後前掃腿を当てることも可能。ダメージは少々低めだが、そこは使いやすさを優先させよう。

CPU攻略

攻略に必要な要素は大纏崩捶とダウン攻撃。これに尽きる

CPU戦のスタート直後、自分が接近していくと、相手は投げを警戒してしゃがむようになっている。よって、中段攻撃である崩捶を当てることが可能となる。崩捶が当たるならもちろん大纏崩捶が当たる。大纏崩捶が当たれば強のダウン攻撃が当たる。……このようにイモ蔓式に攻撃が当たり、最終的に相手の体力ゲージを半分以上赤く染めることができる。実際、この大纏崩捶コンボを再度当てることができれば勝てるのだ。極端な話、余計なことをしようとするよりは、ずっとこの方法で進んでいくのがいいだろう。

↑大纏崩捶さえ決まってしまえば、この勝負、貰ったも同然。これではつまらない、という方もいるかもしれないが……。

対戦攻略

とっさの背面取り&ジャーマンそしてやはり大纏崩捶が決め手

CPUと違い、対戦では投げが重要な位置を占める。突然背後に回り込んでのジャーマンスープレックスは、相手がよほど慣れていないとかわせないだろう。ポイントは1試合になんども使わないこと。単にしゃがめばかわされてしまうことを悟られないように。また、技解析の項で少し触れた転身腿から迅脚前掃十字把、さらに空中コンボへの連携もかなり有効。自分から近付き、相手の攻撃を転身腿の最初の軸ずらしでかわせば、ガードされることなく必殺技を当てられる。この攻撃をマスターすれば勝率アップは確実だ。CPU攻略のところで解説した大纏崩捶コンボも依然有効。また、カウンターでしかつながらない連拳大纏崩捶（左、右、左とパンチボタンを連打する）はタイミングが少々シビアだが、強のダウン攻撃を当てることが可能。しかし、この攻撃ばかりしていては楽しくない。せっかく沢山の技があるミシェールなのだから、ここで紹介した以外の技を、自分なりに組み立ててほしい。

↑一瞬待ってコマンド受付時間を終わらせ、迅脚前掃十字把を叩き込む！ これだけで60のダメージを与えられる もちろん空中コンボでの追い打ちを忘れずに

↑転身腿を出して相手の側面に回り込んでから……。

↑背面取りは意外と簡単に行なえる。たまには投げずに空中コンボに持ちこんでもいい

↑しかし、やはりミシェールならジャーマンスープレックス この後前掃腿を当てて、総ダメージ60

TEKKEN2 for PlayStation

YOSHIMITSU

吉光

真の宇宙忍者への第1歩!

永久機関の左の義手で妖刀吉光振りかざす。トリッキーな技に磨きをかけて、体力回復、空を飛び、あろうことかワープもこなす。義賊集団卍党、首領ヨシミツここに見参。

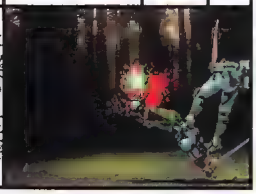
技解析

数多くのガード不能技、トリッキーな必殺技、一見扱いつらそうなヨシミツだが、基本となる技はベーシックなものが多い。いくつか存在する隙の多い技を理解し、それさえ迂闊に出さなければ十分強くなれる。派手さに騙されないようにしよう。

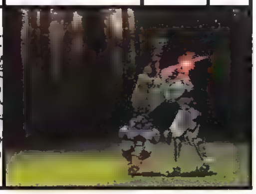
1 不惑(まどいなし) ｜ →● ｜ 100 ｜ ガ

2 忍法卍芟(にんぽうまんじそう) ｜ ↙● ×5 ｜ 12,7,7,5,5 ｜ 全て下

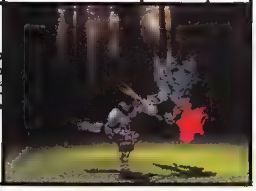
3 忍法草薙(にんぽうくさなぎ) ｜ 陽炎中に●● ｜ 40 ｜ 上



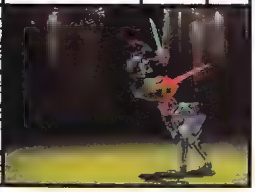
4 忍法陽炎(にんぽうかげろう) ｜ →→●● ｜ 40 ｜ 中



5 露払い(つゆばらい) ｜ しゃがみ前進し始め● ｜ 12 ｜ 下



6 忍法卍車(にんぽうまんじぐるま) ｜ ●● ｜ 30 ｜ 中



7 斬哭剣(ざんこくけん) ｜ ↙● ｜ 15 ｜ ガ

ヨシミツのタブー。それは隙の多い技を連発してしまうこと

まずヨシミツを使ううえでの注意点を述べておこう。数あるガード不能技の中で、誰もが使いたがる絶鳴剣。ダメージ90と一見有効な技に見えるのだが、この技はモーションが大きく、軸ずらしやすばやい攻撃を持つキャラクターにはほとんど通用しない。ある程度相手との距離が離れていればステップバックでかわされてしまい、技の後の隙に余裕を持って攻撃されてしまう。絶対当てる自信がなければ不用意に使うべきではないだろう。

もうひとつ。やはり攻撃の後に隙のある通常技の左キック(バレリーナハイキック)、そして必殺技の稲妻も同様。ガードされた場合に反撃を受けてしまう。これらの技には要注意が必要だ。

必ず覚えてほしいこの技。使用頻度の高い技をまとめて解析

技表の中で絶鳴剣と並んで表記されている⑦の斬哭剣。こちらは絶鳴剣と違って攻撃時にほとんど隙がない。しかも攻撃の当たるまでがすばやいので、奇襲攻撃として使っていける。さらに、ダウン中の相手にも当てることができるため、相手が倒れたら追い打ちとして使用することができる。ヨシミツで戦うにあたって必ず覚えておかねばならない必殺技だといえるだろう。

ひとつひとつのダメージが小さいために、使えない技に見られがちな②の忍法卍芟。回転キックの下段攻撃を出しながら相手に接近することのできる必殺技だ。これは意外と使用頻度が高い。連続で5回まで出し続けることができるようになっているが、最後まで技を出しきってしまうと、よろよろと倒れてしまう。どうやら目を回してしまうらしいのだが……。なお、これは忍法卍葛や忍法卍菊も同様となっている。とにかくこの状態は(すぐ起き上がるとはいえ)相手の攻撃を受けてしまう可能性が大きいため、必ず避けねばならない。

⑥の忍法卍車は下段キックの届かないくらいの距離に相手が倒れている場合、ダウン攻撃として使用できる。また近距離の奇襲技としても使用可能。ただしガードされたり、はずれたりした場合は相手の近距離に着地してしまうため、投げなどの技をかけられてしまうことがある。それを警戒して投げ抜けができるように準備しておいてもいいだろう。

③の忍法陽炎と④の忍法草薙はセットで使ってしまうことが多いが、草薙は当たらない場合が多い。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
雫(しずく)	接近して●	投げ技	30
双破(ふたば)	接近して●	投げ技	35
忍法陽炎(にんぽうかげろう)	→→●●	中	40
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	陽炎中に●●	上	40
忍法卍葛(にんぽうまんじかずら)	←● ×6	上上上上上上	10,10,10,10,10,10
忍法卍芟(にんぽうまんじそう)	↙● ×5	下,下,下,下,下	12,7,7,5,5
三散華(さざんか)	●,●,●	上,上,上	20,20,20
忍法卍車(にんぽうまんじぐるま)	●●	中	30
吹雪(ふぶき)	→→●	中	20
倒木蹴(とうぼくしゅう)	卍芟中に●	中	12
斬哭剣(ざんこくけん)	↙●	ガード不能	15
絶鳴剣(ぜつめいけん)	←←●	ガード不能	90
稲妻(いなづま)	●,●	上,中	25,30
露払い(つゆばらい)	しゃがみ前進し始め●	下	12
PKコンボ	●,●	上,上	12,30
PDK コンボ	●,↓●	上,下	12,17
卍あぐら	↓●●		
千覚(せんがく)	卍あぐら中レバーニュートラル	体力回復	3ずつ
飛空剣(ひくうけん)	大ジャンプし始めに●●	飛空襲剣準備モーション	
飛空襲剣(ひくうしゅうけん)	飛空剣中に↓	ガード不能	25,30,40(飛行時間によって変化)
旋風剣(せんぷうけん)	←←● ●	ガード不能	30
忍法卍菊(にんぽうまんじぎく)	↙●×6	中段	10,10,10,10,10,10
不惑(マドイナシ)	→●	ガード不能	100
惑(マドイ)	→●	不惑キャンセル	
忍法風塵(にんぽうふうじん)	背後から接近して● or ●	投げ技	70
不憂(ウレイナシ)	●	ガード不能自爆技	60
華厳(けごん)	しゃがみ中、←●	ガード不能	30
忍法櫓落し(にんぽうやぐらおとし)	←●●	投げ技	50
日向砲(ひゅうがほう)	●,●	中	30
華輪(かりん)	←●● ×6	軸ずらし	体力8ずつ消耗
千覚無空舞(せんがくぶくうぶ)	千覚中に←	ワープ技	
連獄剣(れんごくけん)	↙●,☆↙(レバーをはなすと斬る)	ガード不能	15
草薙砲(くさなぎほう)	→→●●,●●,●●	中,上,中	40,40,30
卍裏拳(まんじうらけん)	→●	上	12

COMBO =YOSHIMITSU=

10連コンボ　ガード不能技の組みこまれた10連コンボを持つが

ヨシミツは全部で6通りの10連コンボを持っているが、どれもこれも途中でガードされてしまうものばかり。実戦ではそれほど役に立たないと言い切れる。あるコンボでは最後の1撃の前に、よりによってカウンター攻撃（崩拳が当たるのは確認済み）を受けてしまう……。最も簡単に出せるコンボは①。しかしガード不能技の前に確実に反撃されるポイントがある。7発目で止めてほかの攻撃に切り替えたほうが無難だろう。途中で相手の背後を取ることができる⑤のコンボは、相手が後ろさえ向いてくれれば最後に背後投げの忍法風塵が決まる。どちらにせよ全て当たって相手が倒れたら、忍法卍車や斬哭剣を当てるように心がけよう。

総合的に考えると⑤のコンボが最も使えそうだ。途中で卍裏拳が当たれば相手は後ろを向いてくれるし、もしそれが当たらなくても、最後の攻撃のふたつ前に下段攻撃が存在する。相手がうまく下段ガードしていてくれれば次の中段が当たってくれる。ここで相手が正面を向いている場合は最後の8発目を入力しないほうがいい。これは忍法草薙なので、ガードされてしまうと確実に反撃を受けるからだ。

ほかの使い方としては、離れた位置から10連コンボを出して、最後のガード不能技だけ当てるというのもある。あまり意味はないが、その場合は下段方向に斬りつける②のコンボがいいだろう。

↓後ろを向かせることができればOK。ここから忍法風塵を決められれば……。

↑追い打ちは忍法卍車などを使っていこう。最後まで決まればの話。

空中コンボ　使いやすい右アッパーからどの技につなげるか

ヨシミツはステップインアッパー（前方斜め下にキーを入れて右パンチのアッパー）が非常に使いやすい。その名のとおり相手に近付いてからアッパーを当てるため、相手との距離があっても空中コンボに持ち込むことができる。

簡単なコンボは囲みを参考にしてもらうとして、ここでは実戦で使う有効なコンボを解説する。

やはり使うのはステップインアッパー。次にショートアッパー（キーを前方斜め下と左パンチ）を早めに当てて、すぐに忍法卍葛へつなぐ。注意する点は卍葛を5回で止めること。相手が空中に浮くため、5回全て当たるわけではなく、1、3、5回の分だけが当たる。この後、相手のダウン中に斬哭剣を決めれば6ヒットコンボで51ダメージ。斬哭剣を卍車に変えれば61ダメージとなる。

→ステップインアッパーは相手の技の硬直などにすかさず当てていこう。ガードされても非常に隙は少ない。決まったらコンボへ。

→ショートアッパーはかなり早めに出しても当てることができる。

すぐできるお手軽空中コンボ

最も簡単なコンボは、上で解説しているステップインアッパーからリバースサイドキック（立ち右キック）への連携。その後に斬哭剣を当てるのが基本。これで3ヒットコンボで41ダメージ。コンボにはならないがリバースサイドキックをバレリーナハイキック（立ち左キック）に変えても斬哭剣まで当たる。この場合、攻撃力は50にアップする。

コマンド

↑タイミング的にも難しくはないのですぐできるだろう。コンボにならないバレリーナハイキックのほうが攻撃力は高いのだが……。

10連コンボ

①

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	ガ	ガ	ガ
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30

②

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	上	中	中	上	中	中	中	中	ガ	ガ
攻撃力	10	8	6	9	3	3	3	7	8	30

③

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	中		
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	25		

④

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	上	上	中	上	ガ					
攻撃力	20	20	5	6	30					

⑤

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	上	上	中	上	上	下	中	中		
攻撃力	20	20	5	6	9	5	5	25		

⑤

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）										
攻撃種類	上	上	中	上	上	下	中	ガ	ガ	ガ
攻撃力	20	20	5	6	9	5	5	8	8	30

×5　51

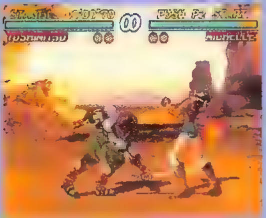
ステップインアッパー→ショートアッパー→忍法卍葛→斬哭剣

CPU攻略

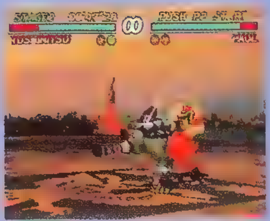
卍茭からの倒木蹴が有効な手段 さらも斬哭剣で追い打ちをかける

技解析の項目で忍法卍茭は使用頻度が高いと書いた。特にCPUとの戦いにおいてこの技は必須となる。ヨシミツが目を回して倒れないように気をつけながら、4回技を出し倒木蹴につなぐ。卍茭がガードされたとしても倒木蹴が当たる場合が多い。忍法卍菊は回転しながら中段攻撃を繰り出す技だが、これもCPUには当たりやすい。どちらかといえば卍菊のほうが出しやすい技といえるのだが、倒木蹴のようにつながる技がないため、技の終り際に隙ができてしまう。そのほかとしては、前転してから相手を蹴り上げる日向砲からの連携。この技の後にはガード不能の自殺技、不憂が当たる。自分の腹に剣を突き立ててるのだが、実は背中から飛び出した刃の先に当たり判定がある。落ちてきた相手にタイミングを合わせること自体はさほど難しくはない。しかし、タイミングを間違えると自分がダメージを受けるだけで終わってしまうので注意が必要。なお、この不憂で相手がKOした場合、自分はノーダメージとなるため、とどめの1発に使うといいだろう。ただし、この戦法は後半戦になるにつれて通じなくなる。

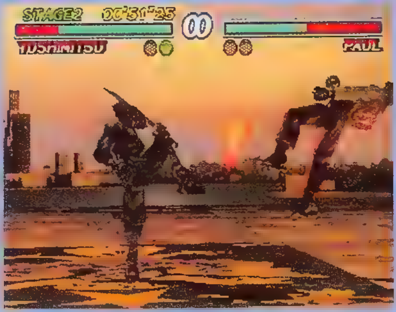
また斬哭剣を当てようとすると、CPUは後ろにさがろうと動く。だが、大抵はそれが間に合わずに、結局当たってくれる。間合いによって多少の誤差はあるが、1度当たれば3回は同じことのくり返しができる。細かいテクニックだが、かなり有効だろう。



↑斬哭剣はヨシミツの技の中でも最高クラスの使いやすさ。連続で使える。



↑卍茭を使って相手を攻め立てる。技が終わったと見せかけてから……。



→卍茭の途中から、この倒木蹴に連携すれば大抵当たる。下段から中段へのコンボだ。

対戦攻略

小技の連続、テクニカルな戦術 ガード不能技に頼りきらない戦い

対戦で重要になる技は、やはり斬哭剣。これは随所で解説しているので、ここでの説明は省くことにする。CPU戦と違い、対戦では相手の意表を突くというのが重要になる。その点ヨシミツはトリッキーな技が多く、困ることはないだろう。だが、ただ意表を突くだけではなんの意味もない。ガードされにくい技や、ガードされても隙の少ない技を考えなければならない。CPU戦のところでも解説した卍茭から倒木蹴も十分使えるが、倒木蹴を当てる前に反撃される可能性があるので気をつけたい。

近距離からの忍法卍車も、いきなり出せば相手はかなり戸惑う。さらに、ガードされたとしても投げを狙いにいける。だが、技解析のところで書いたように、逆に投げられてしまうこともある。何度も繰り返してはいけない戦法だといえる。

また、相手を投げる場合は、余裕があればコマンド投げの忍法櫓落しを狙っていこう。これ単体で50ダメージという強力な技だ。コマンド自体もさほど難しくはない。同様に相手の背後からの投げ技、忍法風塵も狙いにいきたいところだが、これはなかなか難しい。相手に卍裏拳を当てて後ろを向かせたとしても、決まればラッキーというレベルだろう。

ヨシミツの特徴であるガード不能技はアクセント程度に使うくらいにとどめておこう。

→相手へ向かって、突然跳び蹴りを出す吹雪。技が出るまでが速く、かなり避けにくい。

←体力を回復させる千覚。ここから千覚無空舞で相手の背後などにワープすることも可能。

ヨシミツのガード不能技!

当たりにくいガード不能技を 決めてこそ真の宇宙忍者ヨシミツ

前作ではヨシミツほか少数のキャラクターしか持っていなかったガード不能技。今回は全キャラクターに最低ひとつのガード不能技が追加された。だからといって、ヨシミツの特徴が希薄になったかといえばそうではない。今回のヨシミツは全部で8つものガード不能技を持っているのだ。

技が出るまでのモーションが遅いためにそれほど強力とはいえないが、フェイント技の連獄剣や下段からの華厳などバリエーションが豊富になった。

例えば相手の起き上がりに旋風剣を当てたり、飛空剣から瞬間的に飛空襲剣に切り替えるなど、状況に合わせてガード不能技を使えるように特訓しておこう。

千覚無空舞で相手の後ろにワープして華厳を決めるなど、宇宙忍者と呼ぶにふさわしい戦法だと思わないだろうか……?

技名	コマンド	ダメージ
●斬哭剣	↙ + ボタン	(15)
●絶鳴剣	←← + ボタン	(90)
●飛空襲剣	飛空剣中に↓	(25or30 or40)
●旋風剣	←← + ボタン ☆ ボタン	(30)
●不惑	→→ + ボタン	(100)
●不憂	↓ + ボタン	(60)
●華厳	しゃがみ中↙← + ボタン	(30)
●連獄剣	↙ + ボタン，☆ ボタン（キーを離すと斬る）	(15)

↑→飛空剣は滞空時間をある程度調節できるので、飛んですぐにキーを下に入れれば比較的使いやすい……か？

TEKKEN2 for PlayStation

LEI WULONG

レイ・ウーロン

できる限り変な動きでいけ

『鉄拳２』より登場となったキャラクター。一般に「濃いキャラが多い」と言われる鉄拳においてレイは見た目こそ普通だが、その動きは鉄拳世界の住人らしく、かなり怪しい。そして、その怪しい動きこそレイの強さだ。

技解析

寝る、背中を向けるなど、他のキャラにはない動作が可能なレイ。しかも、その状態の時は、普通に立っているときよりも強力な技がそろっており、レイにとっては有利な状態とも言えるだろう。豊富な中、下段攻撃おりまぜて、相手を惑わせろ。

「寝る」で相手の攻撃をかわしてダメージを奪う

特殊動作「寝る」は、見た目の通り寝ているわけだが、技の当たり判定が小さくなり、レイの防御を考える上では、最も重要な動作である。さらに、その後は①、③の強力な中、下段攻撃が出せる。

①の後掃燕舞は、寝る、背中を向ける、普通に立っている、という３つの状態から共通に出せる技である。技が出るまでのモーションは少々遅いものの、下段から始まる技で見切られにくくダメージも高い。攻めの中心に使いたい技だが、ガードされると実に反撃を受けるので、多用は禁物。

③の跳弓脚は、当たると相手は高く浮き、そこに空中コンボを叩き込むことができるうえ、ガードされても反撃を受けない。

④と⑤の技だが、これらの技は、普通に寝ただけでは出なく、相手足側でうつ伏せの状態でなければ出ない。そしてその状態を簡単につくり出すことのできる技が、弧流腿である。使い方としては、弧流腿を中距離か、相手の起き上がり時などに合わせて出し、中段、下段攻撃での二択をかけるという使い方ができる。ちなみに、弧流腿と伏寝弧流腿の違いは、立った状態から出るか、寝た状態から出すかの違いだけでなく、攻撃種類、威力なども異なる。

⑥の跳ね起きは、攻撃判定はないフェイント技。出せる状況は違うが、跳弓脚とのフェイントに使うとよいだろう。

背中を向けて下段、中段攻撃のプレッシャーを相手に与える

キャラクターが相手に背中を向けているときは、ガードができないうえ、そこから出せる技はどれも単発で実用性に乏しく、かなり不利な状況になる。しかし、レイの場合は上、中、下段への素早い攻撃を持っており、相手によってはむしろ優位に立てる。

⑧の技は、非常にスピードの速い上段パンチで、相手の出してくるたいていの技は止められる。しかも、この技は出終わった後、また背を向けるので、有利な状況をさらに保持させることができる。

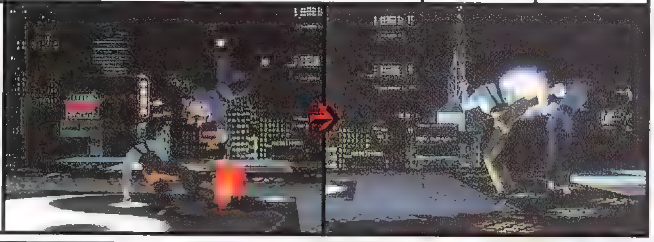
⑨の技は下段パンチで、これもまた出るのが速い。技を出したあとは再び背を向けるので、続けざま何回も出すことができる。しかも１発当たればそのままコンボとして合計最大５発当てることができる。技単体でのダメージは極めて低い。

⑩の技は、中段攻撃のアッパー。当たると相手を浮かせることができるが、ガードされると確実に反撃を受ける隙を残すことになる。ちなみに当たったあとは空中コンボに持ち込むのがセオリーである。

⑪の技は、中段攻撃ミドルキックで、⑩に比べると隙が少なく反撃を受けることはほとんどない。

1 | 10、40 | 下、上

後掃燕舞（こうそうえんぶ）



2 | ⬇or↓

寝る

3 | 相手頭側で寝た状態で | 25 | 中

跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）

4 | 相手足側でうつ伏せから | 25 | 中

伏寝弧流腿（ふくしんこりゅうたい）

5 | 相手足側でうつ伏せから | 10 | 下

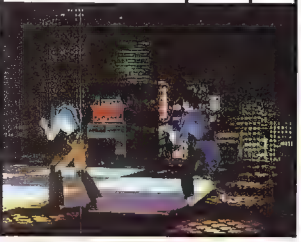
伏寝掃腿（ふくしんそうたい）

6 | 相手足側で寝た状態で

跳ね起き（はねおき）

7 | ⬅or←

背を向ける



8 | 背中を向け | 12 | 上

背身打（はいしんた）

9 | 背中を向け⬇or↓ | 8 | 下

背身下掃打（はいしんそうだ）

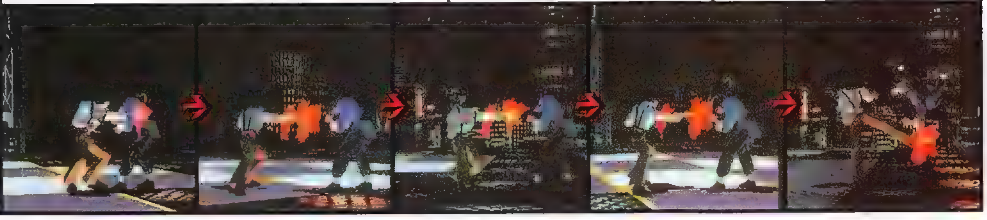
10 | 背中を向け | 20 | 中

背身崩遂（はいしんほうつい）

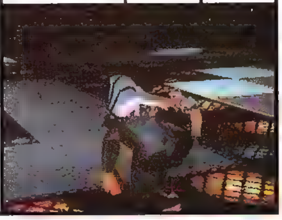
11 | 背中を向けて | 15 | 中

背身腿（はいしんたい）

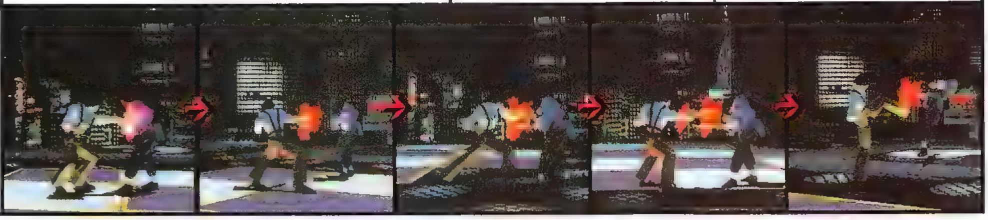
12 龍声下段脚（りゅうせいげだんきゃく） ⇨☆ | 10,10,10,10,20 | 中、中、中、中、下



16 払い倒し（はらいたおし） ⇨➡ | 30 | 投



13 龍声中段脚（りゅうせいちゅうだんきゃく） ⇨☆ | 10,10,10,10,15 | 中、中、中、中、中



17 妃睡鳥（ひすいちょう） ⬅

連続中段攻撃のコンビネーションで相手をたたみ込む

後掃燕舞等の強力な下段攻撃があれば、当然相手はしゃがみがちになる。そんな時こそコンビネーション技が生きてくる。レイのコンビネーション技は、中段判定が多くガードされてもほとんど反撃を受けず、最後には二択が待ち受けているものばかりである。そのコンビネーション技の中でも特に使えるのが、②、③の龍声系コンビネーションと、④、⑤の狼牙系のコンビネーションである。これらのコンビネーションは、独特のすり足のようなダッシュから始まるので相手にばれそうだが、そこから投げや下段攻撃をおりませればフェイントとしても使える。これがこのコンビネーションの強さでもある。

まず、②、③の龍声系のコンビネーションだが、これらは４発の中段突きの後、中段か下段の蹴りを出すという技で、操作が簡単で使いやすく、相手が１度ガードしてしまうと、最後の蹴りの２択を受けなければならないので強力である。ちなみに、ノーマルヒットだと最初のパンチが当たっても、２発目までしかつながらず、カウンターヒットした場合でも４発目のパンチまでしかつながらない。

④、⑤の狼牙系のコンビネーションは、入力が多少難しいものの、最初の蹴りが当たるとと４発目の蹴りまで連続当たり、相手に大ダメージを与えることができる。そのことから、操作になれてきたならば、中段攻撃は龍声系よりも狼牙系のコンビネーションを中心にしたほうがよいだろう。図の中にはないが、雷光系のコンビネーションがある。これは、最初の蹴りが違うだけで、後は龍声系のコンビネーションと一緒なのだが、実は最初の蹴りに秘密がある。崩拳などの直線で出てくる技であれば、モーション中の上半身を横に倒すときに技をすかしながら、蹴りを当てることができるのである。タイミングは難しいがレイらしさを出すならば、狙ってみるのもよいだろう。

あまり使う機会のない技でレイらしさを出してみる

⑯はコマンド投げで、投げ抜けができない。コマンドが失敗するとよく転身連砲が出てしまう。

⑰は⑱やその他の技を出すための予備動作。

⑱はレイのガード不能技。ダウン攻撃としての攻撃判定も持つ。返し技で捕ることができない。

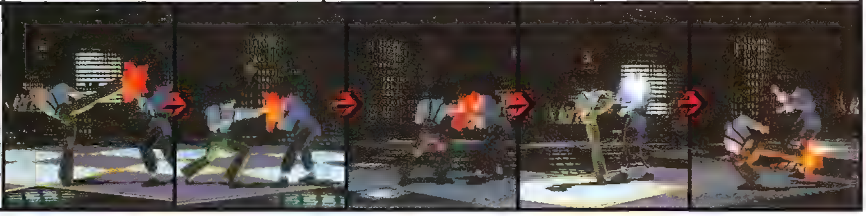
18 鳳凰旋風脚（ほうおうせんぷうきゃく） 妃睡鳥中に | 90 | ガ（ダ）

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
寝る	↓or		
跳弓脚(ちょうきゅうきゃく)	相手頭側で寝た状態で	中	25
跳ね起き(相手足側)	寝た状態で		
仰寝後掃燕舞(ぎょうしんこうそうえんぶ)	相手頭側で寝た状態で ,	下、上	10.25
背を向ける	←or←		
背身打(はいしんだ)	背中を向け	上	12
背身下掃打(はいしんかそうだ)	背中を向け↓or	下	8
背身崩墜(はいしんほうつい)	背中を向け	中	20
背身腿(はいしんたい)	背中を向け	中	15
背刃落(はいじんらく)	背中を向け , ,	中、中、中	15,15,15
背身後掃燕舞(はいしんこうそうえんぶ)	背中を向け↓or ,	下、上	10,35
後掃燕舞(こうそうえんぶ)	↙ ,	下、上	10,40
転身連咆(てんしんれんほう)		上、上	18,18
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	,	中	30※Ⓑ
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	➔or ,	中	30※Ⓑ
龍声下段脚(りゅうせいげだんきゃく)	→☆ , , ,	中中中中下	10.10.10.10.20
龍声中段脚(りゅうせいちゅうだんきゃく)	→☆ , , ,	中中中中中	10.10.10.10.15
狼牙揺震撃(ろうがようしんげき)	→☆ , , ,	中中中上中	15.8.8.21.20
狼牙虎蹲山(ろうがこそんざん)	→☆ , , , ↓	中中中上下	15.8.8.21.10
揺震撃(ようしんげき)	→☆ ,	上、中	35,20
虎蹲山(こそんざん)	→☆ , ↓	上、下	35,10
虚環脚(きょかんきゃく)	,	上、下	30,20
雷光下段脚(らいこうげだんきゃく)	➔ , , ,	上、中、中、下	35.12.10.20
雷光中段脚(らいこうちゅうだんきゃく)	➔ , , ,	上、中、中、中	35.12.10.15
弧流腿(こりゅうたい)	,	中	25
落顔砕(らくがんさい)	背後から接近して or	投げ技	45
綜爪牙(そうそうが)	→☆ , , ,	上上上上	
衿締め(えりじめ)	接近して	投げ技	30
飛空脚(ひくうきゃく)	接近して	投げ技	40
払い倒し(はらいたおし)	→➔	投げ技	30
妃睡鳥(ひすいちょう)	⬅		
鳳凰旋風脚(ほうおうせんぷうきゃく)	妃睡鳥中に	ガード不能	90
鷹爪連脚(ようそうれんきゃく)	妃睡鳥中に , , ,	中、中、中、中	15.15.15.15
伏寝弧流腿(ふくしんこりゅうたい)	相手足側でうつ伏せから ,	中	25
伏寝掃腿(ふくしんそうたい)	相手足側でうつ伏せから ,	下	10
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て↓		
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て		
雷光跳脚(らいこうちょうきゃく)		中	30
伏寝滑(ふくしんかつ)	相手頭側でうつ伏せから ,	下	15
巻暫連脚(けんざんれんきゃく)	,(フェイント8フレーム) , ,	下、下、中	7,7,35

※Ⓑ＝⬆で３回つながる

14 狼牙揺震撃（ろうがようしんげき） ⇨☆ | 15,8,8,21,20 | 中、中、中、上、中

15 狼牙虎蹲山（ろうがこそんざん） ⇨☆ ⬇ | 15,8,8,21,10 | 中、中、中、上、下



COMBO =LEI WULONG=

10連コンボ　レイの10連コンボは中、下段が多くて超強力

普通に出せるコマンド技の内の、強力なものばかりで構成されているレイの10連コンボは、ほとんどが中段と下段であるため実用性が高い。しかも、3種類ある10連コンボの内、2種類は8発目まで出る技が同じで、9発目が中段と下段に分かれており、より強さを増している。

しかし、そんな10連コンボでも弱点はある。それは、1発目から3発目までのモーションが遅いため、簡単に見破られてしまうということだ。したがって、10連コンボを最後まで出そうとすると、大抵4発目で止められてしまう。それを知ると使う機会に困ると思うが、「2発目と3発目を途中で止めると背を向ける」という性質を利用すれば、そこから攻撃の幅が広がる。技を出した後に、背を向ける技として転身連砲があるが、こちらはしゃがんでガードされると簡単に相手の反撃を許すのに対して、10連コンボは、2発目をしゃがんでガードされても、3発目があるため相手は簡単には反撃できない。使い方としては、2段目か3段目で10連コンボを止め、そこからレイの強力な背中を向けた状態からの攻撃をするというものである。一番安定しているのは背身下掃打なのだが、大ダメージを与えるためには後掃燕舞を狙いたい。これらの戦い方を利用すれば、相手もうかつに手を出せなくなり、10連コンボが決まりやすくなる。

←狼牙系コンビネーションと見た目は同じ。普通この後にもう1発パンチがでるのだが

→パンチが出ないで、後掃燕舞が出る。この9発目を利用すれば2択を迫れる。

3発で止めたあと

10連コンボの3発目でとめたあとは、背中を向けるので素早いパンチの中、下段攻撃の2択が迫れる。背身下掃打が当たったらそのまま背身下掃打を5発を当てるか背身崩遂か背身腿を当てる。背身崩遂が当たったら空中コンボを決める。たまには、そのまま10コンボ出すのもいい。

10連コンボ

①

	1	2	☆3	4	5	6	☆7	8	☆9	10
入力	LP	RP	LP	LK+RK	RP	LP	RK	LP	RP	LK
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30

②

	1	2	☆3	4	5	6	☆7	8	☆9	10
入力	LP	RP	LP	LK+RK	RP	LP	RK	LP	RK	RK
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	下	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	7	35

③

	1	2	☆3	4	5	☆6	7	8	9	10
入力	LP	RP	LP	LK+RK	LK+RK	LK+RK	LP	LP	RP	—
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	下	下	中	—
攻撃力	10	8	7	8	9	10	11	12	21	—

空中コンボ　複雑な技はいらない。強力なコンボひとつあればいい

まず簡単な空中コンボで、龍声中段脚を利用したものがある。この空中コンボは一番威力があり、しかも一番コマンド入力が簡単なのでこれだけ覚えていていればいいくらいだ。次になれてきたなら、難しい空中コンボを狙っていこう。威力は少し落ちてしまうが、相手に精神的なプレッシャーを与えることができる上、見栄えもいい。狼牙系のコンビネーションの4発目（以下狼牙）をつかうものがある。この空中コンボは、ショートアッパーやジャンピングフロントキックからつなげることができるが、タイミングが非常に難しい。跳弓脚からならばつなぎやすいので、跳弓脚から狙った方がいいだろう。成功のコツは、最初のリードジャブを高い位置で当てるのと、狼牙の2発目のパンチが空振りしなければ最後の蹴りが当たらないということだ。最後に、掃震撃（虎踊山）の1発目を当てるものがある。1発の蹴りだが威力も高く、迫力があってかっこいい。見せ技としては最高である。これも狼牙を使った空中コンボと同じく、跳弓脚から狙ったほうが当てやすい。

他には、少し特殊になって空中コンボとは言えないが、鉄拳2の独特のシステムを利用した連続技がある。そのシステムとは、空中に浮いた相手が地面に落ちて、バウンドしているところに技を当てると、少し浮き上がりさらに技を当てることができるというものである。レイができる連続技は、後掃燕舞の1発目を利用したものがある。しかもこの後掃燕舞は、「寝る」か「背を向ける」のときのものでなければいけないので、状況は限られてくる。どのようなものかというと、まずは後掃燕舞の1発目を当てる。次にバウンドしている相手にトゥースマッシュ（座りから立つ途中右キック）を当て、さらにバウンドしている相手に巻暫連脚を当てるというものである。タイミングは難しいく、すぐには使いこなせないが覚えておいて損はないだろう。

こんなのもはいる

←寝る、背を向けるから出した後掃燕舞の1発目からじゃないと次のキックは当たらない。

→この後掃燕舞のあとはしゃがみ状態なので右キックを連打してトゥースマッシュを出す。

←最後に巻暫連脚。ちゃんと3発当たる。タイミングは難しいので、練習あるのみ。

浮かせる技

空中コンボ

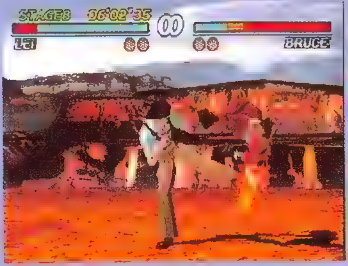
浮かせる技 → リードジャブ →
- 龍声中段脚
- 狼牙系コンビネーション4発
- レバー前→右キック

CPU攻略

龍声、狼牙系を中心に使い、危なくなったら龍声下段脚を使え

最初の４人目くらいまでのCPUは基本的にガードが甘く、ほとんどの技に当たってくれるので、一度にたくさんのダメージを与えることができる龍声、狼牙系コンビネーション技を中心に攻めるのがいいだろう。これらのコンビネーション技は中段攻撃で始まり、CPUがしゃがみガードをして技が空振りすることがないので、大きな反撃を受けることはほとんどない。よって龍声、狼牙系のコンビネーション技を連発していれば、いつの間にかCPUがやられている、ということもある。しかし、後半の５人目くらいからはそうもいかなくなってくる。ガードが堅く、反撃をしてくるうえに、空中コンボもしてくることがある。もしも、そういう状況になったら龍声下段脚を使うといい。全体的にCPUは下段ガードがあまいので、最後の下段蹴りが当たることが多く、ダウンさせて仕切り直しをすることができる。さらに１発目がカウンターヒットすれば全部当たるので、大ダメージを与えることができる。

他にCPU戦で使える技に、綜爪牙がある。これはガードを崩す技で、出し終わったあと背を向けるので、これを利用して背身下掃打を打し続けると、いつまでも当たり、CPUを倒すことができる。



◀CPUは全体的に下段攻撃に弱いので、下段蹴りで終わるようなコンビネーションはほとんど当たる。危なくなったら龍声下段脚でダウンを奪おう。

綜爪牙、つかえる？

普段対戦の中ではあまり使われず、レイ使いにですらその存在すら忘れられているような綜爪牙。せっかく当てているのにガードされると、パンチの連打はすべてはじき返されてしまう。攻撃している方もされている方も、当っているのか当たっていないのか全然わからない変な技である。しかし、技が全部出終わったあと背中を向けてくれるので、背中を向けたときの技が出せるようになる。「そのまま背中向けるのとどこが違うんだ」と、言われると何も言えない。しかしこのガードさせパンチは、途中でガードをやめた相手には当てることができる。４発目なんかは崩拳みたいでかっこいい。実戦での使いどころは、相手の起き上がりにあわせるのがいい。大抵の相手はガードするので綜爪牙を決めることができる。せっかくレイらしい変な技なので、レイを極めたなら１試合に１度、いや１ラウンドに１度は決めておきたい。

対戦攻略

対戦のポイントは後掃燕舞と中段の連携技。そして「寝る」こと

中段攻撃のアッパー等で簡単に浮かされてしまう鉄拳では、連携としてのしゃがみパンチ等のダメージを覚悟で立ちガードをする場面が多い。そのなかで下段から始まるうえにダメージの大きい後掃燕舞は、隙は大きいものの強力で使える技である。この技の存在は相手にとって脅威であり、試合に勝つためには必要不可欠といえる。しかし、隙が大きいということはそこが相手の反撃どころなので、あえてガードを狙ってくることもある。そこで必要となるのが龍声、狼牙系のコンビネーションと相手を浮かせることのできる中段技である。これらを出すことによって、相手は立ちガードしなければならなくなる。この二択攻撃こそレイの強さの秘密である。

具体的な攻め方として、「前方向キー＝ニュートラル」コマンドによる独特なすり足のようなモーションを利用したものがある。このモーションは、龍声、狼牙系技を出すための予備動作であるため、これを見た相手は当然中段を警戒して立ちガードをしてくる。そうすと後掃燕舞などの下段攻撃を当てる確率が上がってくる。さらにこのモーションを利用する利点がある。それは、龍声、狼牙系の技を出すための予備動作であるため、それらの技をボタン操作だけですぐに出せということである。これはとても重要で、このモーションをダッシュ代わりにすれば、龍声、狼牙系の技を警戒させながら相手に近づくことができる。いくら当てやすい技でも、そのまま出したのでは当たってくれない。相手の裏をかくことによって、技を確実に当てていきたい。

レイの攻撃の強さを説明してきたが、実はレイの本当の強さは、防御の面が他のキャラよりもすぐれているということにある。それはレイの最大の特徴である寝るを利用するものだ。この寝るは、自らダウン状態になることができるため、そこに出した相手のほとんどのが空振りしてしまう。ということは、相手の攻撃をかわしつつこちらの攻撃を当てることができるということである。レイは寝た状態からは跳弓脚などの強力な技がそろっているので、大ダメージを与えることができる。そのほかに寝るを利用したもので、弧流腿からのコンビネーションがある。弧流腿は技が出終わったあと寝てしまうので、ガードされても、空振りしてもほとんど反撃を受けない。しかも弧流腿が出終わったあとの寝た状態からは、連続で弧流腿が出せるので、相手は簡単に近づくことができない。いやらしい攻撃ではあるが、強力なので使ってみるといいだろう。

◀中距離から崩拳を出すようなポールは寝るのいい的。単発の技を狙ってさけるのがいい

▶上手くさけることができたら空中コンボを狙えることができる跳弓脚を出そう。

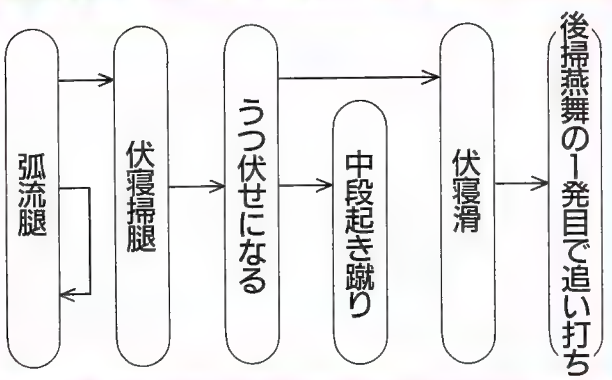
基本方針

龍声系OR狼牙系

後掃燕舞

この２択を狙うのは、リードジャブで相手の攻撃を止めたときなどがいいだろう。中段攻撃は龍声系よりも、狼牙系のコンビネーションを中心に狙いたい。１発目が当たれば、４発目まで連続で当たり威力が高いうえに、ダウンも奪えるからである。あとは、いかに相手の動きを読むかにかかっている。

弧流腿からのコンビネーション



TEKKEN2 FOR PlayStation

JUN KAZAMA
風間　準

無限の連携技、体力底なし

新たに追加された5人目の女性キャラのジュン。彼女が使いこなす風間流古武術は、コンビネーション技が主体で、その性質も他のキャラとは異なる。使い方によっては永遠と思えるほどに技を繰り出すことができる。

技解析

ジュンは、他のキャラに比べて単体技、コンビネーション技は数少ない。しかし、そのコンビネーション技のほとんどがお互いにつながり、無限のバリエーションを作り出すことができる。すべての技の性質を覚えれば、向かうところ敵なしである。

ジュンの戦い方の基本となるコンビネーション技を極める

①の技は、②、③のコンビネーションを始めるためのきっかけとなる技であり、③をつなげるための重要な技である。ちなみに、①の2発目は霞掌拳で、そこから②や③をつなげることができる。

②は①からつながる技で、3発目に紫雲二段蹴りを出す。この蹴りは下段から始まるため、ジュンの技を知らない相手は大抵当たってくれる。しかも、この蹴りは当たると相手を高く浮かせ、空中コンボに持ち込めるので、非常に便利だ。ジュンのコンビネーションは、最終的にこの技を当てるためにあるといっても過言ではない。だがガードされると隙が大きく、大ダメージを受けるリスクを背負っている。

③は，②の中段蹴りバージョンで、②を警戒してしてしゃがみガードする相手には非常に有効。さらに、3発目の蹴りに後には左パンチをつなげることができるので、①から始まるコンビネーションや、⑥をつなげることもできる。

⑥の技は、左パンチから刈脚をだすため、①を警戒した相手に使うとよいだろう。ちなみに、刈脚からは白鷺系のコンビネーションもつながる。

⑫は、右キック＋左パンチから始まる基本的なコンビネーションである。空中コンボに使うことが多い。最後の蹴りのときにレバーを下に入れることによって、白鷺下段脚に変化させることができるので、簡単に相手に2択を迫ることができる。

⑬の技は、始めの蹴りの下段以外すべて上段なので使えないように思えるが、実は、①からのコンビネーションや⑥につなげることができる。上段攻撃が続くので、読まれてしゃがみガードされると、⑥へのつなぎの途中でも簡単に止められてしまう。

⑭は、長い名前が付いているが、⑥と③をつなげた単純な技。このコンビネーションを続けて入力すれば、ずっと技を出し続けることができる。

コンビネーションを生かすために単体のコマンド技を有効に使う

コンビネーション技ばかりで攻めると、ワンパターンになりがち。すると相手に簡単に読まれて、上手く攻めることができなくなる。そんなときは、意表をついた単体の技での攻撃も重要になってくる。

④は、上段の回し蹴りで、しゃがんでいる相手には当たらないが、単体の技ではガード不能技の次に威力が高く、相手に当てることができれば一発逆転も可能。使い方としては、中間距離から相手が技を出そうとしたときに合わせて出すのがよいだろう。

⑤の技は、大きく踏み込んでアッパーを出すので、離れた場所からもヒットさせることができる。しかも、ライトアッパーよりも高く浮かせることができるので、よりダメージの高い技を当てることができる。しかし技を出した後の隙が大きく、ガードされると確実に反撃を受ける。多用はひかえた方がいい。

1 翠連勁（すいれんけい）　10、15　上、中

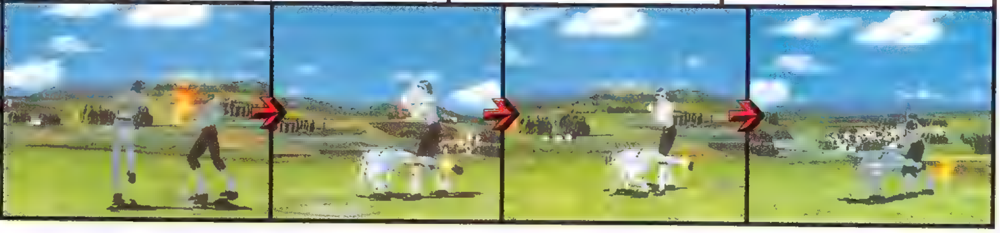
2 翠連紫雲（すいれんしうん）　10、15、15、20　上、中、下、上

3 翠連衝腿（すいれんしょうたい）　10、15、14　上、中、中

4 霞蹴り（かすみげり）　➡(5フレーム)　35　上

5 鬼殺し（おにごろし）　➡(5フレーム)　15　中

6 翠勁刈脚（すいけいかりあし）　10、14、14、14　上、下、下、下



7 流雲墜（りゅううんつい）　15、21　中、中

⑦は側転蹴りのような技で、見た目からはわかりにくいが中段の攻撃判定が2回あり、2回とも当たると霞蹴りよりも威力が高い。さらにこの技の特性として、宙に浮いているときは、下段攻撃をかわしながら当てることができる。そして、着地時にはダウンした相手にも攻撃を当てることができる。

⑧は、バック転をしながら蹴る技。スピードは遅いのだが、この後に鬼殺しと刈脚をつなげることができるので、わざと空振りして反撃を誘い、鬼殺しからの空中コンボや、刈脚からのコンビネーションを狙ってみるのもよいだろう。

⑨は、相手の技をつかんで反撃する技。風間合気柔術の秘伝を伝授されたジュンだけあって、技も豊富に持っている。一度でもこの返し技が決まれば相手にプレッシャーを与えることができ、相手の攻撃の強力な抑止力になる。しかし、ほかのキャラにも言えることなのだが、返し技は攻撃を返すためのコマンド受付時間が短い上、技によってそのタイミングが違うので返せずに技が当たったり、失敗したところを投げられたりするので、覚悟は必要だ。

⑩はコマンド投げ。投げ抜けされる心配がなく、威力も通常投げより高い。入力は少し難しいが、迫力もあり、かっこいいので、ジュンを極めるためにはためにはぜひともマスターしたい技である。

⑪はガード不能技なのだが、他のキャラの持つものとは性質が違う。この技は、入力すると相手の目の前で体を回転させ、その後に蹴りをするのだが、回転数によって蹴りの質が変わってくる。1回転だとダメージ30の中段攻撃、2回転だとダメージ40の中段の蹴りになり、最後の3回転だと、ダメージ40のガード不能の蹴りになる。極端だが、①の技の3択だけで勝つこともできるということになる。

ジュンは他のキャラに比べると、全体的な技の数が少ない。しかし、それらの技はコマンド入力が少なく、ボタンを押す順番を覚えれば簡単に出すことができるものばかりだ。技と技のつながる法則さえ覚えれば、たくさん攻撃ができるので、レバー操作の苦手な人にも簡単に使いこなせるだろう。

8 | 20 | 中

竜車蹴り(りゅうしゃげ)

9 | 相手の攻撃に合わせて or | 返し投げ技

返し技(かえしわざ)

10 | 接近して | 45 | 投

白山(はくさん)

11 | (5フレーム) | 30、40、40 | 中、中、ガ

鬼首落とし(おにくびおとし)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
翠連勁(すいれんけい)	,	上、中	10,15
鬼殺し(おにごろし)	→(5フレーム)	中	15
真空刈脚(しんくうかりあし)	, , ,	下、下、下	14,14,14
刈脚流雲墜(かりあしりゅううんつい)	, , , ,	下、下、下、中	14,14,15,25
流雲墜(りゅううんつい)		中、中	15,21
翠勁下蹴り(すいけいしたげり)	,	上、下	10,7
槍連勁(そうれんけい)	,	上、中	10,10
白鷺遊舞(はくろゆうぶ)	, ,	下、上、上、中	7,10,10,25
霞蹴り(かすみげり)	→(5フレーム)	上	35
紫雲二段蹴り(しうんにだんげり)	↓	下、上	5,22
鬼首落し(おにくびおとし)	→(5フレーム)	中中ガード不能	30,40,40
刈脚白鷺遊舞(かりあしはくろゆうぶ)	, , , ,	下下上上中	14,7,10,10,25
翠連紫雲(すいれんしうん)	, ,	上、中、下、上	10,15,15,20
泰山白鷺(たいざんはくろ)	, ,	下、上、上、上	7,10,10,12
翠連衝腿(すいれんしょうたい)	, ,	上、中、中	10,15,14
翠勁刈脚(すいけいかりあし)	, , ,	上下下下	10,14,14,14
霞掌拳(かすみしょうけん)	→(5フレーム)	中	15
竜車蹴り(りゅうしゃげり)	←	中	20
竜車蹴り刈脚(りゅうしゃげりかりあし)	← , , ,	中下下下	20,14,14,14
竜車蹴り鬼殺し(りゅうしゃげりおにごろし)	← ,	中、中	20,15
泰山白鷺刈脚(たいざんはくろかりあし)	, , , , ,	下上上上下下下	7,10,10,12,14,14,14
蛇回し(へびまわし)	接近して	投げ技	35
腕十字固め(うでじゅうじがため)	接近して	投げ技	35
釣鐘割り(つりがねわり)	背後から接近して or	投げ技	45
白山(はくざん)	接近して↘	投げ技	45
白鷺下段脚(はくろげだんきゃく)	, , ↓	下、上、上、下	7,10,10,20
返し技	相手の攻撃に合わせて← or ←	返し投げ技	

※返し技はコマンドは共通で、自動的に攻撃に合わせてモーションが変わる。

12 | | 7、10、10、25 | 下、上、上、中

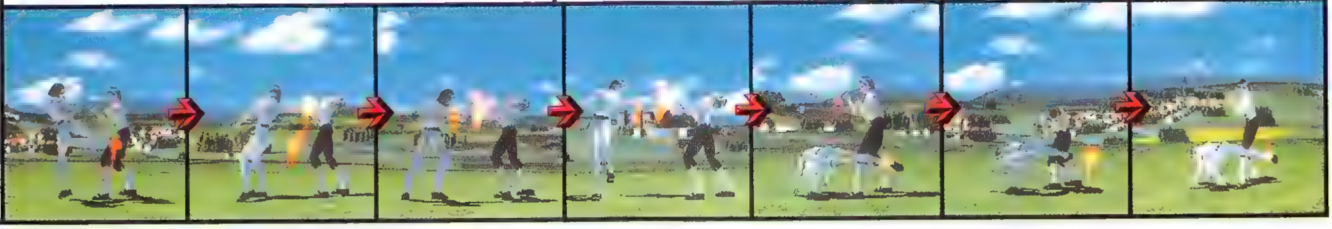
白鷺遊舞(はくろゆうぶ)

13 | | 7、10、10、12 | 下、上、上、上

泰山白鷺(たいざんはくろ)

14 | | 7、10、10、12、14、14、14 | 下、上、上、上、下、下、下

泰山白鷺刈脚(たいざんはくろかりあし)



COMBO ＝JUN KAZAMA＝

10連コンボ　基本の連携技と10連コンボでさらに手数を増やす

↑ジュンの10連コンボは、一度しゃがまなければ出すことができないので、状況は限られてくる。

←ジュンの10連コンボは出し方が特殊だ。1発目は立ち上がり途中に出すアッパーから始まるため、すぐには出すことができない。しかし、この性質を利用すれば、攻めのバリエーションが増えてくる。ジュンのコンビネーション技は、立った状態から出すものしかないので、相手の下段攻撃をしゃがみガードした後などは、一度立たなければ出すことができない。しかし、10連コンボを使うと、しゃがんだ状態から連続で技が出せるため、相手を押さえ込むことができる。ジュンの10連コンボは、ほとんどが中段攻撃と下段攻撃で構成されており、どちらかの一方をガードしていればいいような安定したガード方法がない。よって相手はそれぞれの攻撃をしっかりガードする必要に迫られる。さらに、9発目では中段攻撃と下段攻撃の2択があり、相手のガードを惑わせることができる。このように10連コンボを利用すると立った状態からでも、しゃがんだ状態からでも、手数の多い攻撃ができる。

しかし、この10連コンボには、致命的な欠点がある。それは、中段判定であるはずの4発目が、しゃがんでかわされるということだ。すると、5発目にアッパーや、平八の踵落としなどの技が当たり、大ダメージを受けてしまう。対処法として、3発目までガードされたなら、4発目から分岐させてキックを出せば連続ガードになり、反撃は受けなくなる。

全てのキャラに言えることだが、10連コンボを知らない相手にはただ出すだけで、よく当たってくれる。しかし、10連コンボを熟知している相手には、確実にガードされて反撃のチャンスを与えることになってしまう。

最後に謎の4発目だが、プラクティスモード試してみると、4発目を当てるとちゃんと"Mid"と表示される。と、いうことは、しゃがみガードができる中段技ということになるようだ。

←モーションは翠連破蹴と同じモーションだが、これは当たると相手は倒れる。しかし、ほとんどガードされるのでお目にかかれない

←②の10連コンボは、6発目が当たると最後まで連続で当たる。最後が紫雲二段蹴りなので、空中コンボを狙いたいが……

←空振りする。最後の紫雲二段蹴りは硬直時間が長いので、空中コンボは間に合わない。ガードされると大ダメージは覚悟する。

10連コンボ

	1	2	3	☆4	5	☆6	7	☆8	9	10
入力※	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—
攻撃種類	中	上	中	中	中	下	中	下	中	中
攻撃力	15	10	8	8	6	5	7	7	25	25

	1	2	3	☆4	5	☆6	7	8	9	10
入力※	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]	—
攻撃種類	中	上	中	中	中	下	上	上	下	上
攻撃力	15	10	8	8	6	7	5	6	21	24

	1	2	3	☆4	5	6	7	8	9	10
入力※	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	—	—	—	—	—
攻撃種類	中	上	中	中	−	−	−	−	−	−
攻撃力	15	10	8	10	−	−	−	−	−	−

※立ち上がり途中

空中コンボ　ジュンにとっては一度に体力を奪う大チャンス

ジュンの浮かせる技は、どれも特徴的で使いやすいものがそろっている。その基本的なものに、ショートアッパーがある。これは、コマンド、攻撃判定は他のキャラと同じ。そしてそれに似た技でアッパーカットがある。これは、右パンチを押すだけで簡単に出すことができるので、コマンドミスよってしゃがみパンチが出ることはない。しかし、ショートアッパーと比べるとリーチが短かいので、接近しないと当てることはできない。アッパー系のほかの技に鬼殺しがある。大きく踏み込むためリーチが長く、当たると相手を高く浮かせることができる。見た目、能力共に平八の鬼神拳と似ている。ガードされると隙が大きいので、当てるように心がけたい。

浮かせることができる技は、大抵中段判定なのだが、紫雲二段蹴りは下段攻撃から始まる浮かせることのできる技である。翠連動からコンビネーションとして出すことができるが、単体技としても出すことができる。技が出るのが遅いので、接近してから突然出すと、反応してガードされることはまずない。ガードされたときの隙は大きいが、積極的に狙おう。

これらの技で相手を浮かせたなら、共通して白鷺遊舞を当てる事ができる。コマンドが簡単なので、安定してダメージを与えることができる。ジュンを使うことができるなら難なく決める事ができる取ろう。そのほかの空中コンボに、竜車蹴りを使うものがある。はっきり言って威力は低いが、普段相手に当たる事がないので、こういうときに当てて自己満足の世界に浸るのもいいかもしれない。

鬼殺しで相手を浮かせたときだけ、流雲墜を空中コンボで当てることができる。流雲墜は出るのが遅いが、鬼殺しが相手を高く浮かせるので当たる。そしてさらに、流雲墜の後に鬼殺しを当てることができる。この空中コンボは、威力が高く操作が簡単なので、鬼殺しが当たったなら確実に決めたい。ジュンの空中コンボは、バリエーションが少ないが、簡単なものがばかりなので、難なく覚えられるだろう。

浮かせる技

←相手を浮かせることのできる技の中では、一番リスクの少ない技。踏み込みながら出すのでリーチはそれほど短くない

←かなり相手を浮かせることができる。リーチが長いので中距離か相手に当てることができる。ガードされると反撃を受ける。

←浮かせる技には珍しく下段から始まる。威力は一番高いが、硬直時間も一番長い。ガードされたら反撃が失敗するのを祈る。

基本空中コンボ

浮かせる技 → 白鷺遊舞

鬼殺しからの空中コンボ

CPU攻略

止まらない連携技で回り続けろ！ 翠連衝腿と翠連紫雲が鍵

CPU戦において、ジュンが心がけなければいけないことはコンビネーションを止めないことだ。泰山白鷺刈脚と刈脚白鷺遊舞を繰り返しているだけで、いつの間にかCPUがやられている事が多い。前半の試合は、自分のオリジナルコンビネーションを探したり、空中コンボの練習相手にするつもりで戦っても、負けそうになる事はないだろう。しかし、後半になるとCPUはガードが堅くなり、こちらの技が当たらなくなってくる。たとえば白鷺遊舞を出すと、最初のローキックをガードしたあと2発目のパンチをしゃがんでかわし、3発目のパンチのところをカウンターでアッパーを当ててくる。そうなってくると、ジュンは何もできなくなる。そんなときは、翠連衝腿から翠連紫雲への連携がいい。翠連紫雲をそのまま出すと、大抵CPUはガードしてくる。しかし、このコンビネーションを使うと、翠連紫雲の紫雲二段蹴りに当たってくれる。そうすれば、その後に白鷺遊舞の空中コンボを当てることができ、まとめてダメージを与えることができる。ジュンのコンビネーション技は、上段か下段攻撃から始まるので、大抵しゃがみガードされてしまうので、霞掌拳からコンビネーションを始めるのもいい。

←そのまま出したのではガードされる紫雲二段蹴りも、このコンビネーションを使うと当てることができる。この後は空中コンボを決めてウハウハ。

偽善者を装ってみない？

自然と動物を愛するジュン。しかし、そんな彼女を使って熊、カンガルー、キングと対戦するときは、少々気が引けるというものだ。それを克服するためにはまず、動物に対して厳しくならなければいけない。

次に、革製品を多く身に付ける。革のジャケット、革のパンツは当たり前。革のシャツ、セーター、下着、靴下等、徹底的に革で揃える。それらから動物の悲痛の鳴き声が聞こえてくればOK。そうすることで、熊、カンガルー、キングに対する厳しい目と、動物との一体感からくる鋭い読みが働く。無意識のうちに読みとコマンド入力が2割くらい正確になるはずだ。そんな似非エコロジカルファイターを目指すのだ。

対戦攻略

終わることのないコンビネーション攻撃で反撃の隙を与えない。

ジュンの技は全体的に攻撃力が低い。なので技をたくさん当てなければいけなくなる。そこでまず最初に覚えなければいけないのが、コンビネーション技の性質である。これを覚えなければ、対戦には勝つことができないし、ジュンを使う意味もない。

コンビネーション技は、大きくふたつに分けて翠勁系から始まるものと、白鷺系がある。これらは、当然攻撃の始まりとして使うのだが、お互いのコンビネーションをつなぐためにも使える。翠勁系は、翠連衝腿と泰山白鷺からつなげることができ、白鷺系は刈脚からつなげることができる。泰山白鷺刈脚を例にとって説明してみよう。泰山白鷺刈脚は、名前から分かるよう泰山白鷺と刈脚を合わせた技である。泰山白鷺は、最初の3発は白鷺遊舞と同じだが、4発目は蹴りを出さずに上段パンチを出す。この上段パンチは翠勁なので、泰山白鷺刈脚の刈脚は翠勁刈脚ということが分かる。そして、白鷺系は刈脚からつながるという事は、泰山白鷺刈脚は連続でいつまでも出し続けることができるという仕掛けである。

つぎに、技の攻撃判定の話をしようがある。翠勁系は上段攻撃、白鷺系は下段攻撃から始まる。と、いうことは、しゃがんでいれば最初の1発目は必ずガードできることになる。つまり、ガードされるということは、容易に反撃を許してしまうことになる。ジュンのコンビネーションは強いと過信しているプレイヤーが犯しやすいミスである。しかし、このことからジュンの中段攻撃の重要性が分かるだろう。

ジュンが持つ中段攻撃の技に鬼殺しがある。硬直時間は少し長いが、素早く踏み込んでアッパーを出すためリーチが長い。技が出るのも速いので、突然出した場合にガードされる可能性は低い。さらに、相手に当たれば空中コンボを決めることができるので、かなり強力といえいる。つぎに、霞掌拳がある。これは翠連勁の2発目で、翠勁を出さなくてもそのまま出すことができる。当然、翠連勁と同じく、翠連紫雲と翠連衝腿につなげることができる。あくまでコンビネーションにこだわるなら、霞掌拳から攻めていく方がいい。

このようにして、相手のガードを崩すことができれば、ジュン本来の攻め方であるコンビネーション技を活かした戦い方ができるのである。

主な連携を始動させる技

・名前は難しいが単なる左パンチ。ほかのキャラと比べて出るのが少し遅い。ここからたくさんの技が出るので我慢しよう。

・一度のボタン入力で技が2発出る。最初のローキックが当たると次のパンチも当たる。ジュンを象徴するような技。

主な中段技

・プレッシャーを与えるのには一番効果的な技。一度相手に当ててしまえば簡単にしゃがみガードはできなくなる。

・コンビネーション技に発展させることができる唯一の中段技。あくまで手数勝負という人はこの技から攻めてもいい。

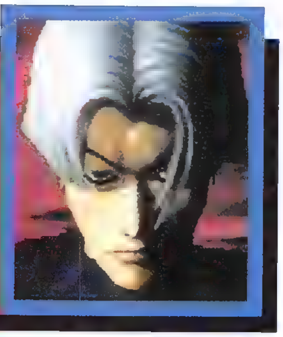
・'あからさまにしゃがみガードで動かないでいる相手にはこういうことも大切。ほかにも竜車蹴りからのコンビネーションを使うのもいい。ガードを崩すことが勝つための第一歩

・普段使わない技で相手のリズムを狂わせて見るのもいい。失敗してムキになって連発しないように。

TEKKEN2 for PlayStation

LEE CHAOLAN

李 超狼



「無限の蹴りにまみれて死ね」

リーも一応三島の一族ではあるのだが、ヘイハチやカズヤのようなパワーに満ち満ちた技がない。その代わりというか、蹴り技のキレは天下一品。メインは蹴り。蹴り技の極意はリーにあり。いつまでも蹴ってるし。

技解析

リーの持つ技の多くはロウの技がベースになっている。基本的に技の性質も同一であるが、ロウのようにサマーソルトキックに発展する技がほとんどない。そのためどれだけリーのオリジナルの技に習熟しているかが勝負の鍵となる。

数少ないリーのオリジナルの技を検証する

実際に技表を見ながら技を確かめてもらえばわかると思う。ほとんどがロウの持つ技と、コマンドの点からも技の性能面からも同じものであるといえる。なおシュレッダーキックコンボ3種はポールの三宝龍3種と同一である。

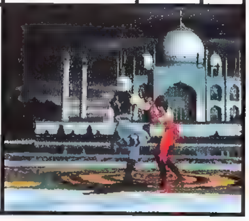
①は右キックを下段、上段と出す連携技。この技の特性として、2発目の上段右キックを、スピンキックやリーサマーの1発目に用いることができる。例えばこのリーキックコンボのコマンドを入力後、左キック、右キックと入力すればスピンキックの2発目、3発目が出る。②の技は、カウンターヒットすると相手を上方に浮かせることができる。③はその場からスライディングを出す技。モーションがやや大きい。一応当たれば相手をダウン状態にできるが、そのときは自分もダウン状態。④は上段にのみ攻撃判定を持つガード不能技。すなわちしゃがんでいる相手には当たらない。⑤はキックを4発出す連携技。1発目の出るスピードが速く、しかも下段攻撃であることがウリ。3発目、4発目の部分のみ連続技になっている。⑥のインフィニティキックコンボはリーの代名詞的な技。コマンドの最後の左キックボタンを連打し続ければ、その名が表すように無限にキックを出し続けることができる。ある程度キックが当たると自動的に距離が開くようになっている。とはいえ、対応法を知らなければ、その永久に続くキック地獄から逃れることは難しいであろう。

⑦⑧の技によってキックする部位を中段や下段へ変化させることもできる。ここで写真を付けて取り上げていない技で、フリックフラックという技がある。バック転して後ろに下がる技であるが、軸ずらし等の特殊な効果はないのでご注意を。

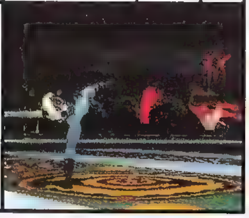
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
折檻パンチ	接近して	投げ技	30
ネックフラクチャー	接近して	投げ技	35
ニードライブ	接近して→→	投げ技	40
ワンツーパンチ	,	上、上	10,12
ステップインミドルキック	↘	中	15
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	↑↓(or↖or↗)	中	上30,後25,前25
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	↓↑(or↖or↗)	中	上30,後25,前25
スピンキックコンボ	, ,	上、上、上	20,12,12
レフトジャブラッシュ	, , , ,	上上上上上	10,5,5,5,5
リーナックルコンボ	, ,	上、中、上	12,6,6
リーナックルコンボ	,	上、上	12,10
サマーソルトドロップ	↓↑(or↖or↗)	中	30
シルバーロー	しゃがみ途中	下	15
三連ハイキック	, ,	上、上、上	25,10,10
フェイントミドルキック	3連ハイの途中に方向キー前	中	15
スライディング	しゃがみ状態から↘↘	下	17
リーサマー	, ↑	上、中	20,30
リースライディング	→→(ニュートラル)	下	15
シルバーファング	↙(↑↑でキャンセル)	ガード不能	100
レイザーズエッジキックコンボ	↓ , , ,	下、下、下、中	7,5,5,21
リーキックコンボ	↓ ,☆	下、上	7,20
シュレッダーキックコンボ(上段)	→→☆ , ,	中、中、上	20,15,25
シュレッダーキックコンボ(中段)	→→☆ , , →or↘	中、中、中	20,15,15
シュレッダーキックコンボ(下段)	→→☆ , , ↓or↙	中、中、下	20,15,15
インフィニティーキックコンボ	立ち上がり途中 , , ↓ , 連打	中、中、上、中…	10,25,15,10…
インフィニティーキックコンボ(下段)	インフィニティーキック中に↓ 連打	…下、中、上…	…10,10,10…
インフィニティーキックコンボ(踵落とし)	インフィニティーキック中に↑ 連打	…中、中、上…	…10,15,15…
左踵落とし	→→	中	30
フリックフラック	←←☆		
フェイスクラッシャー	背後から接近して or	投げ技	45
シルバーサイクロン	↓	ガード不能	80
ブレイジングキック	↓↙	中	18

※シュレッダーキックコンボは→→からでも出せる。

3 →→☆ | 15 | 下
リースライディング

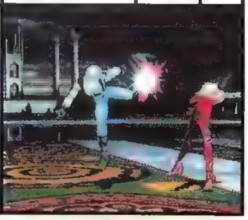


1 ↓ , | 7,20 | 下,上
リーキックコンボ

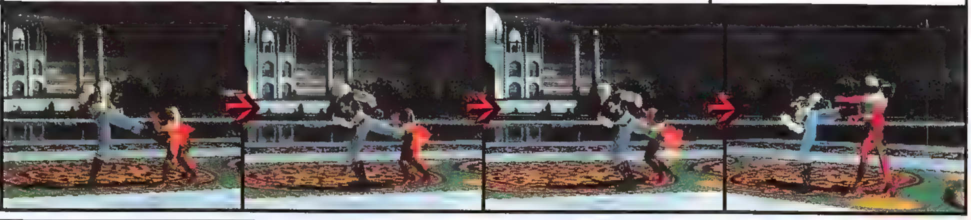


2 ↓↙ | 18 | 中
ブレイジングキック

4 ↓ | 80 | ガ
シルバーサイクロン

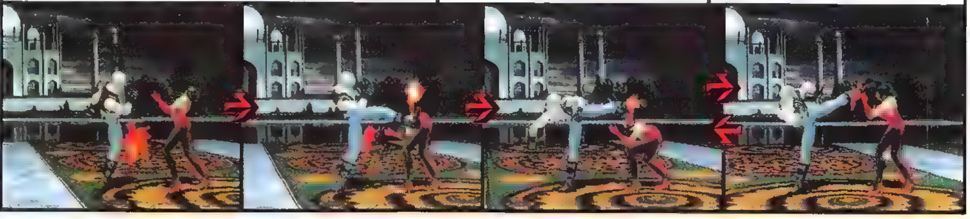


5 ↓ , , , | 7,5,5,21 | 下,下,下,中
レイザーズエッジキックコンボ



7 6中に↑ 連打 | 10,15,15 | 中,中,上
インフィニティキックコンボ(踵落とし)

6 立ち上がり途中 , , ↓, , 連打 | 10,25,15,10… | 中,中,上,中…
インフィニティーキックコンボ



8 6中に↓ 連打 | 10,10,10 | 下,中,上
インフィニティキックコンボ(下段)

COMBO ＝LEE CHAOLAN＝

10連コンボ 比較的出しやすい10連だが、逆に止めやすくもある

とにかく6発目が問題。ここが唯一の下段攻撃。よってかわされやすいが、もし当たれば最後まで連続で当たる。一度7、8発目まで出して様子を見よう。

空中コンボ 威力はそれほどでもない。が、当てるのはイージー

リーの技はロウの技がベースになっているので、リーでできる空中コンボのほとんどはロウでもできる。そういった類の空中コンボは右下のカコミにまとめておいた。ただしI・キックコンボをつかったものは除く。また浮かせる技は、主にライジングトーキック、ショートアッパー、ブレイジングキックを使用する。サマーソルトでももちろん浮かせることができるが、どれを使うかはその人のファイトスタイルによりけりだ。以上の空中コンボに加えて追い撃ちを望むならリースライディングを使うとよい。

↑小ジャンプ右キックに比べると僅かに硬直が長い。

↓コマンドの簡単さ、隙のなさ、攻撃判定の強さなどを考えると結局これが便利。

10連コンボ

①

OLD	1	2	☆3	4	5	☆6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

初心のコンボ

ライジングトーキック → リードジャブ → 左キック

リーの代表的空中コンボ

浮かせる技

- リードジャブ → 三連ハイキック 他
- ワンツーパンチ → 左キック他
- しゃがみ右パンチ → インフィニティーキックコンボ

CPU 戦攻略

こんなにカンタンでいいのか？ レイザーズエッジキックコンボ

結論からいってしまおう。CPU戦はこの上なくラク。それなりの距離まで近付いてレイザーズエッジキックコンボを乱発するだけ。さっそく試してみてほしい。どうだろう？ うまくいっただろうか？

↑インフィニティーキックコンボも1、2ステージぐらいなら高い効果を発揮するが……。

一応うまくいかなかった人のためのフォローをしておく。まずほとんどないけど、完璧にガードされた場合。すぐ離れて、CPUがおとなしくなるまで待つ。そしたらまたチャレンジ。4発目が入った場合。敵は倒れるはず。起き上がりに重ねるのもいいが、変なタイミングで入ったらまた倒れてしまう。そしたら途中で出すのをちゃんとやめること。これを守ればもう大丈夫だ。あれこれ悩まず強気でゴーだ。

←大抵はこのような状況になる。あんまりよく入るので連続技とカン違いするかも

↑起き上がりに重ねるのなら、ちゃんとタイミングを計って技を出すこと。無計画に出していたら反撃される。

対戦攻略

接近戦でキックを使ってより大きなダメージを与えよう

リーの持つ技には全体的にある特徴が見て取れる。まず威力が比較的小さいということ。 そして技のスピードが極端に速いということ。それゆえ、少しずつ相手にダメージを与え続けたところで、相手の強力な一撃により一気に形勢逆転、ということも多々ある。そこでリーが採るべき戦法をお教えしよう。一語で表せば「カウンター狙い」である。普通のキャラにとってはほぼ偶然の産物であるカウンターヒット。そのカウンターヒットをリーの場合は意欲的に狙っていかなければならないのである。そしてそれはリーならばこそ可能となる戦法でもある。

カウンターを狙うとはいっても相手の攻撃に目で反応していくわけではない。自分から接近戦をしかけて、相手に手を出させるのである。そのときにリーの持つスピードの速い数々の技がその真価を発揮する。技の速さを信じてリーも相手以上に攻撃すればよい。もちろん必ず功を奏するという保証はどこにもないのであるが。乱暴ないいかたをすればプレイヤー経験と勘が大きくものをいうのである。

では接近戦で使うべき技を挙げてみよう。スピードの速い技の代表的なものはレフトジャブラッシュ、スピンキックコンボ、三連ハイキックなどである。それらの中では少しでも大きいダメージを与えるために、キックを使った技を中心に使っていきたい。コマンド技だけでなく、基本技のしゃがみパンチや右アッパーなども積極的に使用していくべきである。また少し離れた間合いで戦うこともあるはず。そこで主力となる技はレイザーズエッジキックコンボやブレイジングキックである。インフィニティーキックコンボも戦いの主導権を握るための強力な手段になる。とにかく絶え間なく攻撃することを心がけてほしい。

↑足技よりも手技の方がやや素早い。だがダメージは小さい。

↑これらの足技がカウンターヒットすれば、リーにとっては望外のダメージを与えることができる。ぜひとも使っていきたい。

↑インフィニティーキックコンボは当たると距離が開いてしまう どう使うかが問題だ。

↑中距離戦の主力になり得る技。リースライディングは奇襲に使えるが乱用は禁物

TEKKEN2 for PlayStation

KUMA

クマ

ウオー! ガオー! ガウー! バキ

クマは動物だ。その恐るべき野生のパワーとヘイハチ仕込みの荒技で、並みいる敵をなぎ倒す。目指すは打倒ポール・フェニックス。彼に戦術や作戦はない。実にピュアで、そのまんまワイルド。凶暴さに任せて戦うがいい。

技解析

クマの技は動物の技だ。なぜかジャックと似ている技も多いが、それは偶然の一致。腕ひと振りでヒトをしとめると言われる野生の力を発揮して、パワフルに戦いたい。巨体と重みのある動きで威圧しつつ、脅威の一撃で敵をあの世へ送りつけてやれ。

ジャックと同じと言うなかれ クマにはクマの技がある

ジャックと同じだと思っては、クマに失礼だ。それは短絡的だ。確かに①、②、③、④、⑤、⑨の技はジャックのページで紹介したとおりである。そしてクマユーザーたちのために、今一度説明したいと思う。まず①、ダブルハンマー。両腕を振り下ろし、振り上げる中段2段攻撃。しゃがみ状態からの立ち上がり途中にこのコマンドを入力すると技の動きは振り上げてから振り下ろす形になり、与えるダメージは若干大きくなる。次に②。上、中、中段の3段攻撃で、ダメージはジャックのものより大きい。③のベアパンチコンボは、最後の1発だけが中段。相手に当たればダウンを奪える。④は最初の一撃で相手を浮かせ、そこに続けてアッパーを当て続ける技。⑤は両手で相手の体を両脇から叩きつぶす技で、決まると相手はダウンする。下、下、中、中、下段の5段攻撃は⑨のベアラッシュ(下段)。最後の一撃はコマンドを変化させることで、上段や中段に変えられる(コマンドリスト参照)。また、⑥も同じような技がジャックにも存在する。攻撃力のある中段攻撃。モーションは遅いがリーチは比較的長いので、突進してくる相手に合わせて出すとよい。以上の技は、若干ではあるがジャックよりも長いリーチを持っている。そこをうまく使うことが、クマなりの戦い方をするポイントなのである。

1発1発を大切に確実に決めたい それは彼がクマだから

さてそれではお待ちかね、クマによるクマのためのクマにしかない技の解説だ。まずは⑦。ベアヘブンキャノンだ。この技は最初の1発目のスピードが非常に速い。その速さは、クマのすべての技の中で最速を誇る。さらに3発目が決まれば、相手を浮かせることができる。⑧は愛らしいクマのでんぐりがえしが見られるという、ローリングベア。モーションがバカでかく、勢いよくゴロゴロと転がるこの技、なぜかガード不能技と勘違いしてくれるプレイヤーも多いが、実は単なる中段攻撃なのである。次にそれに似たモーションの技、⑪のテリブルクロウを先に解説する。これは⑧と全く同じモーションで構え、がおーと吼えた後に両腕を前方に振り下ろし、相手を引っかく技。こちらはガード不能である。どちらも技の後の隙が大きいので、逃げられたりガードされるとかなり手痛い反撃を受ける。ここぞというときにだけ使うこと。⑩は投げ技。与えるダメージが50と大きく、コマンドも簡単なので、投げるならこれを使いたい。最後の⑫もガード不能技。まさにクマが河川上流の鮭を取るかの如き動きで繰り出す下段攻撃。モーションはやはり大きすぎるが、意外に使い道がある。

1 or 立ち上がり途中 | 22,22or25,30 | 中,中

ダブルハンマー

2 | 17,25,25 | 上,中,中

ストレート→エルボー→アッパー

3 | 18,20,25 | 上,中

ベアパンチコンボ

4 | 10,15,12,12 | 上中,上中

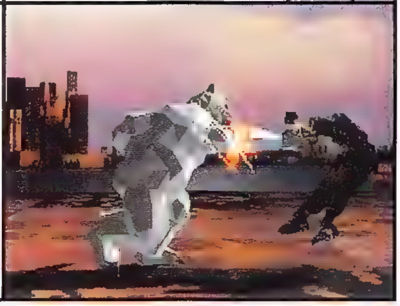
アッパーラッシュ

5 →→(or →) | 25 | 中

ベアシザース

6 ←↙↓↘ | 45 | 中

メガトンクロー



7 → , , | 10,8,14 | 上,中,中

ベアヘブンキャノン

8 ← , →↘↓↙←↖↑↗ | 40 | 中

ローリングベア

9 ↓ , , , , ↓ | 12,12,12,12,12 | 下,下,中,中,下

ベアラッシュ(下段)

10 接近して→ | 50 | 投

ベアバイツ

11 ← | 35 | ガ

テリブルクロウ

12 ←→ | 60 | 下(ダ)

サーモンハンティング

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
ベアハッグ	接近して	投げ技	17,17
ヘルプレス	接近して	中	20(投げとしてきまれば40)
ベアバイツ	接近して→	投げ技	50
ベアヘブンキャノン	→ , ,	上、中、中	10,8,14
スプリングハンマーパンチ	ダウン中↓	下	12
ストレート+エルボー+アッパー	, ,	上、中、中	17,25,25
ベアパンチコンボ	, ,	上、上、中	18,20,25
ベアナックル		中	22
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	25
ダブルハンマー	立ち上がり途中 , or ,	中、中	25,30or22,22
ベアスイング	しゃがみ前進中 , ,	中、中、中	15,12,12
ベアスイング	しゃがみ前進中 , ,	中、中、中	15,12,12
アッパーラッシュ	↘ , , ,	中、中、中、中	15,12,12,12
アッパーラッシュ	↘ , , ,	中、中、中、中	15,12,12,12
メガトンクロー	←↙↓↘	中	45
ベアシザース	→→(or→)	中	25
ヒッププレス	↗	中	40
ワイルドスイング	↓↘ , , ,	中、中、中、上	12,15,15,30
ブラッドクロー	その場しゃがみやヒッププレス後 , , ,	下、下、下、下	10,10,10,10
ブラッドクロー	その場しゃがみやヒッププレス後 , , ,	下、下、下、下	10,10,10,10
その場しゃがみ			
ベアシュート	背後から接近して or	投げ技	70
ベアラッシュ(上段)	↓ , , , , →	下下中中上	12,12,12,12,12
ベアラッシュ(中段)	↓ , , , , ↘	下下中中中	12,12,12,12,12
ベアラッシュ(下段)	↓ , , , , ↓	下下中中下	12,12,12,12,12
ベアラッシュ(上段)	↓↘ , , →	中、中、上	12,12,12
ベアラッシュ(中段)	↓↘ , , ↘	中、中、中	12,12,12
ベアラッシュ(下段)	↓↘ ↓	中、中、下	12,12,12
ベアラッシュ(上段)	↓↘ →	中、上	12,12
ベアラッシュ(中段)	↓↘ , ↘	中、中	12,12
ベアラッシュ(下段)	↓↘ , ↓	中、下	12,12
テリブルクロウ	←	ガード不能	35
ローリングベア	← , →↘↓↙←↖↑↗	中	40
サーモンハンティング	←→	下	60
ベアぱちき	接近して ←	投げ技	35

COMBO ―KUMA―

10連コンボ パターンはひとつ たまに使うといいことがある

クマには10連コンボがひとつしかない。そして最大の問題は、4発目のガードポイント。相手は当然、これを何がなんでも防いでくるだろう。そこでこの中段攻撃を出さずに別の下段攻撃を出せば、中段攻撃を待っていた相手にはほぼ確実にダメージを与えられる。そんなフェイントを入れつつ、いつしか4発目以降を決めてやりたいものだ。

10連コンボ

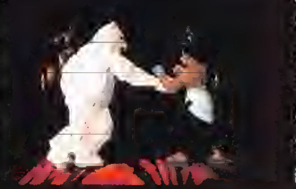
①

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

空中コンボ 難しいからこそ バッチリ決めてみたいクマコンボ

まず断るが、クマの空中コンボはかなりテクニカルである。初心者が狙うにはあまりに難しいが、成功すれば威力は大きいのでご紹介しよう。

まずは相手を浮かせる。浮かせる技は数種類あるが、ショートアッパーを当てれば十分。そしてすぐにベアヘブンキャノンの1発目だけを出す。最後にベアナックルかベアラッシュで、落下中の相手に追加ダメージを与えられる。タイミングは非常にシビア。かなりの熟練が必要だ。



←ここからが勝負。浮かせたら即座に次の技を出そう。

クマのコンボ

浮かせる技

ベアヘブンキャノンの1発目

←このタイミングが非常にシビア。2発当てることも可能。

ベアナックル

↓ダブルハンマーを出しても当たるのは1発。

ベアラッシュ

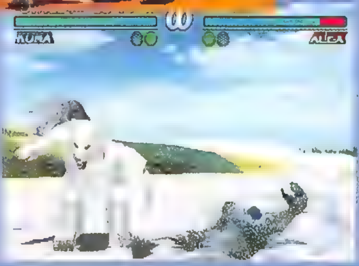
↓すべて当たるわけではないが、とりあえず出す。

CPU戦攻略

CPUをダウンさせたら迷わず サーモンハンティングで追い打ち

CPUはサーモンハンティングに対して何の反応も示さない。そこでサーモンハンティングでCPUをガンガンはり倒したいところだが、サーモンと同時にCPUが技を出した場合、当然こちらが負けてしまう。そこで反撃の恐れが少ないCPUのダウン時にサーモンハンティングを出すと……これが実に容易に当たるのである。相手がダウンさえすれば、ほぼ確実にサーモンハンティングは当たる。それが後半ステージであってもだ。ショートアッパー、ベアヘブンキャノンなどを駆使して相手をダウンさせ、サーモンハンティングで大ダメージを与えよう。

←技は何でもかまわない。とにかくCPUをダウンさせる。そしてサーモンハンティングの用意。

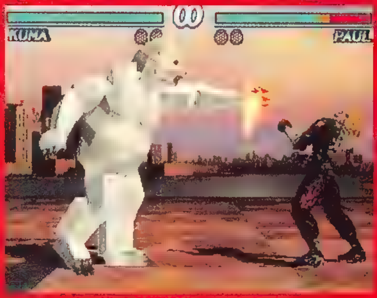


←この後、さらに踏みつけなどで追い打ちをかけることで、あっさりKOすることも可能。

対戦攻略

クマだからできるお楽しみ技での フィニッシュを堪能する

クマは間合いの広い動物である。その長所を生かして、遠くから様々なデモンストレーションを披露することも可能だ。そんなお楽しみキャラであるクマも、おちゃらけているフリをしつつ、思わぬ距離から攻撃を当てることが可能なちゃっかりした動物なのだ。クマの対人対戦において重要なのは、いかに相手の裏をかくか、ということである。そこで先のおちゃらけ戦法は、楽しくも効果的なのである。ベアヘブンキャノン、ダブルハンマー、そしてテリブルクロウなどなど、クマの技はいずれもほかの大半のキャラクターのリーチを遥かに上回るリーチを持っている。これをいかすためには、相手を懐に入れないようにクマの間合いで試合を展開することだ。相手には攻撃させず、クマの愉快豪快かつ強力な技を相手に見舞う。これがクマの戦いの神髄だ。



↑クマの間合いはかなり広い。この間合い、どう見ても相手の攻撃は当たらない。反撃だけを注意すればよいのだ。

くまだってカンガルーだって みんな動物なのに……

ロジャー&アレックスをうらやむクマくんの嘆きのバトルダイアリー

今日もあのカンガルーに負けた。なんだって世界には、こんな人智を越えた、もといクマ智を超えた動物たちがいるんだろう。ぼくだって同じ動物だと思うのだが、彼らはあまりにも動物離れした能力を持っている。例えばどうだ、あのキラキラ光る回転パンチは。すごく強いじゃないか。そうかと思えば、ヘイハチの旦那みたいな素早いパンチも打てる。するいじゃないか、やっぱり。旦那のペットであるこのぼくにさえ、できない技なのに……。それにあの虎みたいなやつ。一昨日はあいつにも負けた。ヤツだって考えるだに妙な動物だ。なんであんなにスタイルがいいんだ? あ、ひょっとしてスタイル悪いのってぼくだけ? そんなばかな。待て。よく考えろ。あ、ぼくだけだ。ちくしょう。ポール絶対倒す。見てろよ。がう。

ベアぱちき

あのカンガルーの「ぱちき」技とは随分違う。どうしてだろう。

ストレート

ぼくの自慢の技のひとつ。カンガルーにだって負けない素早さだ。

しゃがみパンチ

もうひとつの、ぼくの誇るべき技。……もっと派手な技もほしい。

TEKKEN2 for PlayStation

ANNA WILLIAMS

アンナ・ウィリアムズ

チャイナ服から覗く足にドキッ!

姉・ニーナとなにかと比較されがちなアンナ。しかし、赤、青のチャイナ服と、あの勝ちポーズが世の男性の心をつかんで離さない。前作から引き継がれた関節技で相手を倒して、相手の魂を吸い取ってやれ!

技解析

アンナは女性キャラだけあって動きが速く、手数の多い技がそろっている。しかし、強力で即座に出せる中段技がなく、苦しい戦いを強いられるため、一発逆転の関節技と、サマーソルトキックからの空中コンボが、勝利の鍵となりそうだ。

1 ワンツーパンチ | 10,10 | 上,上

2 PKコンボ | 10,20 | 上,上

3 PDKコンボ | 10,10 | 上,下

素早い連携技で相手の攻撃を止めて，試合を有利に進めよう

①のワンツーパンチは、左パンチから始まるため一番出が速く、相手の技を止めるのには、非常に役立つ。さらにこの後にボタンを続けて押すことにとって、⑨のスパークコンボや、トリプルスマッシュ、10連コンボにつなげることができる。

②のPKコンボと③PDKコンボは、パンチの後にすぐキックの出る技だが、最初のパンチがカウンターヒットしないと、次のキックが当たらないが、相手の攻撃を止めるのにはよいだろう。ちなみに、②と似た技でダブルスマッシュと、③と似た技で逆PDKコンボがある。

④のレフトスピンローキック&ライトアッパーは、アンナの主力になる技と言ってもいいだろう。下段キックの後中段のアッパーを出すのだが、このアッパーが相手に当たると、相手は浮いてしまうので空中コンボにつなげることができる。アンナのライトアッパーはリーチがないので、この技を上手く使ってリーチを補おう。

⑤のレイプキックは、下段中段のパンチ・キックのコンビネーション。パンチからキックのつなぎが速く、簡単に反応はできない。とどめの一撃に使うと有効。ちなみに、右パンチから始まるのがフローズンキックである。

⑧ラピッドキックコンボは、計4発の蹴りを繰り出す豪快な技で、1発目が当たっても最後までつながらないが、アンナらしさをだすには、重要な技である。

立ち状態から出せる強力な中段が数少ないアンナだが、ニーナと同じ⑥の双掌破を持っている。コマンドが簡単で出しやすいのだが、少々技が出るのが遅く威力もあまり高いとは言えない。中距離から狙える技だが、近距離から当てるとクリーンヒットとなり与えるダメージが上がるので、相手の隙をついてクリーンヒットを狙ってみたい。

6 双掌破(そうしょうは) | →→または➡ | 20(クリーンヒット時30) | 中

7 サマーソルトキック(小ジャンプタイプ) | ⬇↑(↖ or ↗) | 上30,後25,前35 | 中

⑦サマーソルトキックは、空中コンボを狙ううえで、最も重要な技である。単発の技ではなかなかの威力があり、ここからつながる空中コンボは、相手の体力の約半分を奪うことが出きる。しかし、一度しゃがまなければならな

4 レフトスピンローキック&ライトアッパー | ⬇(or ↓) | 12,10 | 下,中

8 ラピッドキックコンボ | ↘ | 10,6,8,15 | 中,上,上,上

5 レイプキック | しゃがみから(or しゃがみ始め) | 5,10 | 下,中

9 スパークコンボ | (↘) | 10,10(15),6,15 | 上(中),上,上,下

いので、使いどころが難しい。戦いの中にオリジナル技を取り入れ相手を昇天させる。⑩返し技は、オリジナルとは言えないが、他のキャラとはコマンド入力が異なり、少々使いづらい。しかし、一度決まれば相手に大きなプレッシャーを与えることができ、優位に立つことが出きるので、チャンスがあれば狙っていきたい。

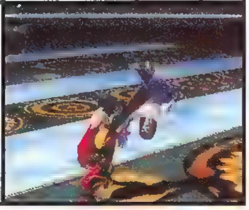
⑪のクロスカットソーはアンナを象徴するような技で、左手で3発の平手打ちを繰り出す。技のスピードが遅い上に威力もあまりないので使い勝手はよくないが、ニーナと戦うときは一度は決めて差を見せたい。⑫のコールドブレード，⑬のライトハンドスタッブ，⑭のキャットスラストは、すべてしゃがんだ状態から出す技なので使える状況が限られてくる。しかし、同じしゃがんだ状態からはサマーソルトキックが出せるので、この技を使う機会は少ない。

⑮の技は、ニーナにはないガード不能技。ハンティングスワンより技の出るのが速いが威力は低くなってしまう。起き上がりに重ねるのもいいが、出が速いので隙をついて目の前で出すのもいいだろう。

⑰，⑱，⑲，⑳，は、⑯の掌握から派生する関節技のコンビネーション。前作にもあった裏閂鷹羽絞と捨逆脇固も残っているが、威力の高い⑱の腕挫裏十字固と、⑳の閂投げを狙っていきたい。しかし、実は⑱と⑳では大きな違いがある。まずひとつ目に、コマンド入力の難易度とトータルダメージで、⑱はトータルダメージは高いがコマンド入力が難しい。⑳はダメージは低いがコマンド入力は多少やさしい。そして次に、このふたつの技はモーションも大きく異なり、好きか嫌いかが大きく別れる。と、いうのも、⑱の関節技はダメージのわりには地味なのに対して、⑳は裏閂鷹羽絞の状態から豪快に前方に投げるからだ。派手な技のないアンナだけに、アピールする意味で狙ってみるのもいいだろう。最後に、上手く投げのコンビネーションが出せないという人にコツを教えよう。プレイステーション版の『鉄拳２』では、オプションでボタンの配置を換えることが出きるので、ＬかＲのところに左パンチ＋右パンチと左キック＋右パンチを設定して使うようにすれば、成功率が上がるはずだ。

10	相手の攻撃に合わせて ←● or ←●		

返し技



11	←●，●，●	10,10,13	上，上，中

クロスカットソー

12	しゃがみ前進始め●	15	下

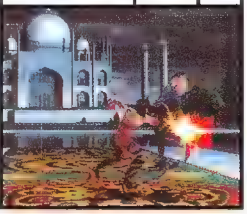
コールドブレード

13	しゃがみから→●	25	中

ライトハンドスタッブ

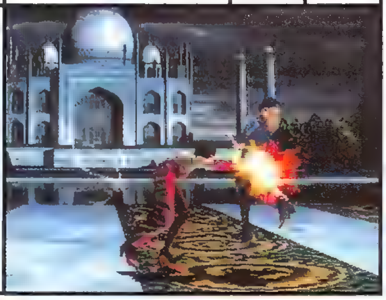
14	しゃがみから→●	25	中

キャットスラスト



15	↓●	50	ガ

ブラッディーシザース



16	接近して↓↘→●	15	投

掌握（しょうあく）

17	掌握中●，●，●	30	投

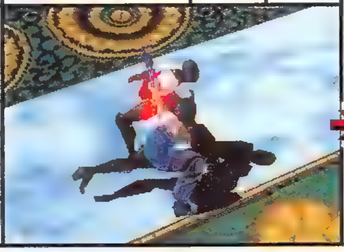
腕挫立ち十字固（うでひしぎたちじゅうじかため）

18	①中に●，●，●，●，●，●	35	投

腕挫裏十字固（うでひしぎうらじゅうじかため）

19	掌握中●，●，●，●	20	投

立逆脇固（たちぎゃくわきがため）



20	②中に●，●，●，●，●	30	投

閂投げ（かんぬきなげ）

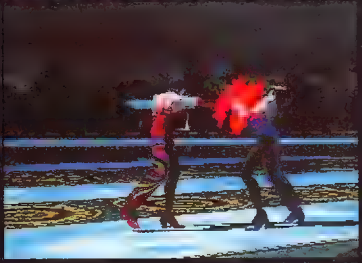
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
居反り	接近して●	投げ技	30
四方投げ	接近して●	投げ技	30
抱え込み肘打ち	接近して↓↘●	投げ技	50
首刈り投げ	接近して●→	投げ技	40
掌握（しょうあく）	接近して↓↘→●	投げ技	15
首刈十字固（くびかりじゅうじがため）	掌握中●，●，●，●	投げ技	30
立逆脇固（たちぎゃくわきがため）	掌握中●，●，●，●	投げ技	20
裏閂鷹羽絞（うらかんぬきたかばじめ）	立逆脇固中●，●，●，●，●	投げ技	25
捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	立逆脇固中●，●，●，●，●	投げ技	25
ワンツーパンチ	●，●	上、上	10,10
双掌破（そうしょうは）	→→●または→●	中	20㋗30
トリプルスマッシュ	●，（↘●）●，●	上(中)、上、上	10,10(15),15
ダブルスマッシュ	●，●	上、上	10,15
PKコンボ	●，●	上、上	10,20
PDK コンボ	●，↓●	上、下	10,10
ニールキック	→→●	中（ガード後よろけ）	16㋗24
フラッシュコンボ	↘●，●，●	中、上、上	10,10,6
ラピッドキックコンボ	↘●，●，●，●	中,上,上,上	10,6,8,15
アッパーストレート	↘●，●	中、上	10,15
ハンティングキックコンボ	↗●，●，●	上、下、上	20,10,14
レイブキック	しゃがみから(orしゃがみ始め)●，●	下、中	5,10
ボーンカッター	→→→●	中	20
ハンティングスワン	↙●（● ●でキャンセル）	ガード不能	95
クロスカットソー	←●，●，●	上、上、中	10,10,13
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	↓↑（or↖or↗）●	中	前・上40,後30
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	↓↑（or↖or↗）●	中	上30,後25,前15
コールドブレード	しゃがみ前進始め●	下	15
ライトハンドスタッブ	しゃがみから→●	中	25
キャストスラスト	しゃがみから→●	中	25
飛びつき前方回転逆三角絞め（とびつきぜんぽうかいてんぎゃくさんかくじめ）	背後から接近して●or●	投げ技	45
腕挫立ち十字固（うでひしぎうらしゅうじかため）	掌握中●，●，●	投げ技	30※Ⓐ
腕挫裏十字固（うでひしぎうらじゅうじかため）	①中に●，●，●，●，●，●	投げ技	35
閂投げ（かんぬきなげ）	②中に●，●，●，●，●	投げ技	30
フローズンキック	↓（or↓）●，●	下、中	10,15
レフトスピンローキック&ライトアッパー	↓（or↓）●，●	下、中	12,10
ライトローキック&バックスピンチョップ	↓（or↓）●，●	下、上	7,10
レフトハイ&ライトハイキック	●，●	上、上	25,15
ラピッドコンボ	↘●，●，●，●，●	中上上上上	10,6,8,10,6
スパークコンボ	●（↘●）●，●，●	上中上上下	10,10(15),6,22
クリークアタック&ライトハイキック	↘●，●，●	中、上、上	10,12,15
クリークアタック&レフトハイキック	↘●，●，●	中、上、上	10,12,20
クリークアタック&レフトローキック	↘●，●↓●	中、上、下	10,12,10
レフトミドルキック&ライトハイキック	↘●，●	中、上	10,15
返し技	相手の攻撃に合わせて←●or←●	返し投げ技	
ライトハイキック&レフトスピンローキック	●，●	上、下	20,15
逆PDK コンボ	●，●	上、下	10,15
ブラッディーシザース	↓●	ガード不能	50
クリークアタックコンボ	↘●、●、●、●	中,上,上,下	10,12,6,15

※Ⓐ＝やられ側●で技から抜ける

COMBO — ANNA WILLIAMS —

10連コンボ 妹の宿命ともいうべきお下がりを使いこなす

アンナは、ニーナの旧10連コンボしか持っていない。しかも、その10連コンボは下段攻撃が1ヶ所しかなく、後は全部上段でなのでしゃがんでいる相手には全く当たらず全然使えない。しかし、最初の4段目まではパンチの連続なので、中距離から相手の攻撃を止めつつ、近づく手段として利用することができる。崩拳、風神拳などのモーションの大きい中段技離れた場所から出すような相手に使うと有効。



10連コンボというよりは4連コンボとして使うことが多い。使えない10連コンボでも、途中で止めることによって新しい使い方が生まれてくる。

10連コンボ

①

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

空中コンボ 浮かせる技は弱いが、簡単で強力なコンボがそろっている

アンナの浮かせる技は、ショートアッパーとサマーソルトキックがあるが、どちらも使い勝手がよいとはいえない。ショートアッパーは、すぐに出すことができるのだが、リーチが短く、相手に当てることが難しい。サマーソルトキックは、一度しゃがまなければいけならないので出しずらい。しかし、アンナの空中コンボは簡単で強力なものがそろっているので、浮かせてしまえば楽に大ダメージを与えることができる。そこで、相手を浮かせたら何をすればいいか。まず、最初にリードジャブを入れる。これはパンチ分のダメージを与えるためでもあるが、相手の空中での高さを保つという意味もある。そして、次に何か技を入れるのだが、まずはコマンドの簡単なPKコンボを使うことをお勧めする。これは見た目よりも威力があるので、空中コンボのコツをつかむまでは、これで練習するとよい。次のステップとして空中コンボで使える技に、双掌破がある。実はPKコンボより威力は低いが、見た目にかっこいいのでぜひ狙っていきたい。ちなみにリードジャブをワンツーにしても双掌破が当たる。多くのダメージを与えることはできるが、タイミングが難しい。そして最後にトリプルスマッシュ。これは一番威力があり、しかも、とても簡単で使いやすい。PKコンボを当てることができるならば、すぐに使いこなせるようになる。しかし、他のキャラクターと比べて見栄えが悪いので、外見を気にするプレイヤーには不向きだ。表中にはないが、簡単で変わったコンボがある。アッパーなどで相手が浮き、地上に落ちてバウンドしたところにレフトスピンローキック&ライトアッパーを出すと、なんとこれが両方当たるのである。

浮かせる技

アンナの基本空中コンボ

浮かせる技 → リードジャブ →
- PKコンボ
- 双掌破 →→ または ➡
- トリプルスマッシュ (↘)

CPU 戦攻略

基本は空中コンボを狙い、困ったときはレイブキック

CPUを攻略するうえで、重要な技はレフトスピンローキック&ライトアッパー（以下LLK&RU）とレイブキックである。LLK&RUは、2発目アッパーが当たると空中コンボに持ち込める。基本的にCPUは下段ガードがあまいので、大抵1発目のローキックは当たる。確実にダメージを与えることができるので、最初の4ラウンドくらいまでは、非常に役に立つ。しかし、5ラウンド以降になると、CPUガードが堅くなってきて、LLK&RUも効かなくなり、自分が押され気味になってくる場面も出てくる。そんなときに役立つのがレイブキックである。速い下段と中段のコンビネーションだけあって、ほとんどのCPUは、パンチかキックが当たり、倒すことができる。

危なくなったら、これを繰り返しているだけでCPUはやられてくれる。うまくいけば、これだけでクリアーできることもある。対人戦でも有効。

対戦攻略

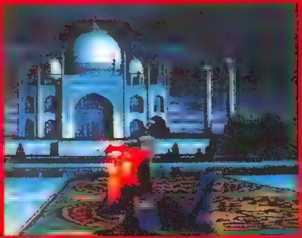
大ダメージを与えることができる空中コンボと関節技を狙え

アンナは全体的に技の攻撃力が低いため、空中コンボを積極的に狙っていかなければ勝つことは難しい。サマーソルトキックから空中コンボに持ち込むのが理想だが、サマーを狙える状況が限られるため、それを行なうのは容易ではない。そこで主力になる技になるのがレフトスピンローキック&ライトアッパーである。この技は下段攻撃から始まるので、相手が防御するためにしゃがむと、浮かせることができる。しかし、この技ばかり出していると、当然相手に読まれてガードされるようになるうなってきたならば、わざとレフトスピンローキックで止めてからのサマーソルトキック、というの連携がよい。これは、レフトスピンローキックによって、しゃがみ状態がつくられるので、すぐにサマーソルトキックが出せる。しかも、レフトスピンローキックの後の間で、相手の動揺を誘うことができるので、たいていの人には当たる。もし、ガードの堅い相手ならば、もう一度レフトスピンローキックを出して、いやらしく攻めてみるのもよい。

あと、忘れてならないのが関節技である。導入の投げ技が決まるまでに大きなモーションがあるので見切られやすいが、しゃがみ移動中は上段攻撃をかわせるので、相手のパンチなどにあわせて出せば、うまく投げることができて、1発逆転も狙うことができる。

空中コンボへもっていくまで

まずは、キックを当てて有利な立場に立つ 下段攻撃なので大抵は当たってくれる



状況が不利になったら狙ってみるのも大切 決まれば状況をひっくり返すことができる

TEKKEN2 for PlayStation

BAEK DOO SAN

白頭山

蹴ってりゃいいことあるさ

新しく加わった中ボスのペク。ほとんどのコンビネーションは蹴りばかりで構成されているあたりは、さすがにテコンドー使い。極端にいえば、方向キーとキックボタンだけで戦うことができるとも言えるキャラだ。

技解析

足のボクシングといわれるテコンドーを使うペクの技は、パンチ攻撃もあるものの、そのほとんどが蹴りのコンビネーション技である。中段、下段がほとんどで、極めて強力である。ほとんどキックボタンと方向キーしか使わないので扱いは容易だ。

中段、下段に対する技の多彩は申し分なし

①のブレイクブレードは、上段、下段、中段の順番で蹴りを出す、すべての攻撃判定を含んでいる技である。3発目の蹴りは相手を浮かせることができるので、空中コンボを決めることができる。

②のスネイクキックは、ペクが持つ数少ない下段技。全体の威力は低く、3発目のあとの隙も大きい。

③のスネイクブレードは、①のブレイクブレードと②のスネイクブレードを合わせたような技。②とくらべると3発目の威力が高く、さらに相手を浮かせることができる。

④のハンティングホークは、ヘイハチの裏旋空刃脚に似ている技。裏旋空刃脚にもう1発踵落としを加えて、テコンドーの蹴り技の強さを見せつけているかのようである。この技は、技の集合である連携技が多いペクの技の中では珍しく、1発当たれば最後まで当てることができる連続技である。

⑤のスマッシュキックは、一見すると単なるキックのコンビネーション。この技は10連コンボ3発目と同じなので、そのまま10連コンボにつなげることができる。

⑥のアルバトロスは、立った状態としゃがんだ状態の両方の状態から出すことができる。立ち状態から出す⑥は、全体の威力は高いが、連携技になるため1発目があってもその後の技が当たらない。しゃがみ状態から出す⑥は、全体の威力は低いが、1発目から2発目までは連続技になる。これらを念頭に置き、状況を考えて使いわけたい。

⑦のスターライトブレードは①のブレイクブレイドの1発目を飛び蹴りから始まる技。最初の飛び蹴りは上段攻撃なので①と攻撃判定は変わらないが、

1	●, ●・●	20、8、25	上、下、中

ブレイクブレード

2	↓ or ↓ ●, ●, ↓●	12、7、7	下、下、下

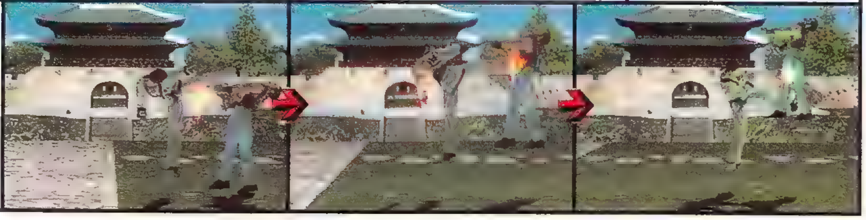
スネイクキック

3	↓ or ↓ ●, ●, ●	12、7、25	下、下、中

スネイクブレード

4	↗ ●, ●・●	17、20、25	中(よろけ)、上、上

ハンティングホーク



技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
バタラフイキック	●, ●, ●, ●	上、上、中、上	20,20,20,25
バタフライニードル	●, ●, ●, ↓●	上、上、中、下	20,20,20,25
スマッシュキック	●, ●, ●	上、上、下	20,12,5
ブレイクニードル	●, ●	上、下	20,8
ブラックウイドー	●, ●, ●, ●, ●	上上上中中	20,20,20,25,10
コブラバイトスロー	→➡●	投げ技	40
ヒールナイフ	➡●, ●	中、中	30,10
アルバトロス	立ち上がり途中●, ●, ●	中、中、中	13,21,10
アルバトロス	↘●, ●, ●	中、中、中	15,25,10
ペクラッシュ	↓or↓ ●, ●, ●, ●	下、中、中、中	7(10),10,15,25
ペクラッシュニードル	↓or↓ ●, ●, ●, ↓●	下、中、中、下	7(10),10,15,15
ハンマーヒール	→➡●	中	15
ハンティングホーク	↗☆●, ●, ●	中(よろけ)上、上	17,20,25
ウイングブレード	➡☆↓↘●	中	25
ブレイクブレード	●, ●, ●	上、下、中	20,8,25
トリプルスレット	➡●, ●, ●	中、上、上	30,15,15
スターライトブレード	↗☆●, ↓●, ●	上、下、中	25,20,25
ウェイブニードル	立ち上がり途中●, ●, ●	上、中、下	35,15,15
ヒートディストラクション	立ち上がり途中●, ●、●、●	上、上、中、中	35,15,25,10
ハリケーンディストラクション	立ち上がり途中●, ●、●、●, ●	上上中上上	35,15,25,15,15
フラミンゴ	←⬅●, ☆	軸ずらし	
フラミンゴムーブ	フラミンゴ中に方向キー前or後	軸ずらし	
ヒールハンター	フラミンゴ中に←●または←⬅●	上	21
ヒールカッター	フラミンゴ中に●	中	15
マッハニードル	フラミンゴ中に↓(or↙or↘)●	下	7
フラミンゴウェイブニードル	フラミンゴ中に●, ●, ●	中、中、下	15,15,15
フラミンゴディストラクション	フラミンゴ中に●, ●, ●, ●	中、上、中、中	15,10,25,10
フラミンゴハリケーン	フラミンゴ中に●, ●, ●, ●, ●	中上中上上	15,10,25,10
スネイクキック	↓or↓●, ●, ↓●	下、下、下	12,7,7
スネイクブレード	↓or↓●, ●, ●	下、下、中	12,7,25
トリックスマッシュ	↗☆●, ●	上、上	25,20
トリックニードル	↗☆●, ↓●	上、下	25,8
シルバーマンティス	●, ●, ●, ●, ●, ●	上上上中上上	20,20,20,25,15,15
フレイムホーク	立ち上がり途中●, ●, ●, ●	中、中、上、上	13,21,15,15
フレイムホーク	↘●, ●, ●, ●	中、中、上、上	15,25,15,15
ヒールエクスプロージョン	↙●●	ガード不能	40
ブルーシャークスロー	接近して●	投げ技	40
ハンマーヘッドスロー	接近して●	投げ技	40
スターフィッシュスロー	背後から接近して● or ●	投げ技	40
ソードフィッシュスロー	接近して↙●	投げ技	35
キリングブレード	・・・●	中	35

若干威力が高い。

⑧バタフライキックは、カウンターヒットで当たっても全部当たることはなく、あまり実用的とは言いがたい。しかし、空中コンボとの相性がよく、思わぬところで技の威力を発揮する。

⑨のペクラッシュは、下段、中段攻撃で構成されているコンビネーションである。それひとつで相手のガードを惑わせるための戦略的要素を持っている。

⑩のウイングブレードは足を高く蹴り上げる技で、当たると相手を高く浮かせることができる。その相手の浮く高さは、モーションが似ているブレード系と比べてはるかに高い。コマンド入力は平八の風神拳と同じで、それによってしゃがみ移動ができるところも同じである。しかし、風神拳とは違い、技が出るのが遅いので、技が出る前に相手の攻撃によって止められてしまうことが多い。

⑪のヒールエクスプロージョンはガード不能技。体をひねりながら振り落とす踵落としは、ペクがテコンドー使いであることを強調しているかのよう。他のキャラのガード不能技と比べると、威力は低くなってしまうが、技が出るのは遙かに速い。

平八も踵落としを3種類もっている。しかし、⑫のハンマーヒールはペクのオリジナル踵落としである。足を地面にたたきつける様子から分かるように、ダウン攻撃としても使える。

⑬のフラミンゴは相手と軸をずらす技で、相手の攻撃をかわすことができる。これは他のキャラとは違い、軸をずらしたあとに前後に移動できる。さらにこのあと、いくつかの連携技を出すことができる。

⑭のヒールハンターは軸をずらしたあとに出す踵落とし。この技には出し方が2種類あり、まずひとつめにフラミンゴから踵落としを出すものがある。これはフラミンゴと踵落としのふたつの動作をするため出るのが遅い。ふたつめは軸をずらしながら踵落としを出すもで、フラミンゴを省いた分、技の出るのは速く実戦的と言える。

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定
5	スマッシュキック		20、12、5	上、上、下

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定
10	ウイングブレード		25	中

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定
6	アルバトロス	立ち上がり途中	13、32、10	中、中、中

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定
11	ヒールエクスプロージョン		40	ガ

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定
7	スターライトブレード		25、8、25	上、下、中

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定
12	ハンマーヒール		15	中

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定
8	バタフライキック		20、20、20、25	上、上、中、上

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定
13	フラミンゴ		—	軸

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定
9	ペクラッシュ	or	7(10)、10、15、25	下、中、中、中

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定
14	ヒールハンター	13中に←・または←	21	上

COMBO BAEK DOO SAN

10連コンボ ペクの10連コンボは13連コンボになる?

ペクの10連コンボもご多分に漏れず、相変わらずの蹴り技のみで構成されている。しかも、ペクは普段から蹴り技を中心に戦うので、10連コンボを出しても、幸か不幸かそれが10連コンボだとは気付かれにくい。

戦闘の主力にする10連コンボは、①がよいだろう。①の3発目まではスマッシュキックと同じものなので、そこで止めても、隙という部分でのリスクは小さい。また①の10発目は当たると浮かせることができるので、多少技の種類に制限を受けるものの、そのまま空中コンボを決めることができる。これこそがペクの10連コンボの最大の特長なのである。その制限されたものの中で最も威力の高いものはスネイクブレードだ。なおその技は、②の9発目の直後にも決めることができる。10連コンボとスネイクブレードは、ワンセットとして覚えておいて損はない。②のほうは、最後の10発目がガード不能技なので、ガードに専念している相手に使うと有効だろう。しかし、上段攻撃とガードポイントが多いので、対戦において使うメリットは少ないことを頭に入れておこう。

▼①の10連コンボの最後のキックが当たったら、落ちてきた相手にスネイクブレードで追撃だ。

10連コンボ

①

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(ガードポイント)	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	二	下	中
攻撃力	20	12	5	6	6	6	5	5	7	25

②

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(ガードポイント)	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
攻撃種類	上	上	上	下	中	中	中	下	中	ガード不能
攻撃力	20	12	8	5	6	6	6	7	21	25

空中コンボ あまり決める機会はないがチャンスはものにしたい

ペクの浮かせる技に右アッパーがある。だがリーチが短く、足の長さを利用する戦い方をするペクにとって、この技が活躍するときはあまりやってこない。代わりにブレイクブレード、スネイクブレード、スターライトブレードの3発目とウイングブレードがある。これらはアッパーのリーチよりも遠くの相手に当たり、比較的高く相手を浮かせることができる。したがって空中コンボも余裕を持って決められる。

これらの技で浮かせたあと、空中に浮いている相手に対してリードジャブを当ててから複数の技を当てることができる。リードジャブのあとに当てる主な技には、ペクラッシュとアルバトロスがある。ただし、これらの技は、浮いている相手に対しては途中までしか当たらず、最後まで当たることはない。それ以外にも、リードジャブのあとに当てる面白い技がある。技表には載っていない技で、右パンチを出したあと、続けざまに裏拳を出すもの。方向キーをニュートラルにして、右パンチを2回押せばよい。

そのほかの空中コンボに、バタフライキックを使ったものがある。比較的操作が簡単で、なおかつ威力が高い空中コンボである。2発目の蹴りが空中の相手に空振りしなければ3発目、4発目の蹴りが当たらないということを気を付けなければならない。

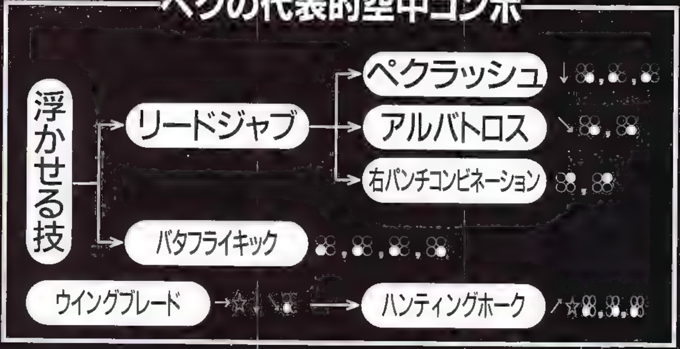
ウイングブレードで浮かせたときだけに限り、空中の相手にハンティングホークを当てることができる。さらにこの後、ダウンしている相手にハンマーヒールを当てられる。

▲空中コンボとはいえないが、相手が一度浮いて、落ちた後のバウンド状態の所にスネイクブレードを当てることができる。

浮かせる技

- 右アッパー ↘
- ブレイクブレード
- スネイクブレード ⇩or↓
- スターライトブレード ↗☆ , ↓ ,
- ウイングブレード →☆↓↘

ペクの代表的空中コンボ



CPU攻略

後にも先にも10連コンボ。出せない人は放課後居残り。

前半ステージのCPUは、基本的にガードが甘いので、空中コンボを積極的に狙っていくのがいいだろう。まとめて体力を奪うことができるので、勝つことが容易になってくる。そのほかでは、下段ガードがあまい性質を利用して、スネイクブレード、ペクラッシュを使うとかなり効果的である。

しかし、後半のステージとなると、CPUは浮かせる技にほとんど当たらなくなる。そんなときは、10連コンボの①を使うといい。ガードポイントが少ないので反撃を受けることが少なく、大抵9、10発目を連続で当たるので、そこから空中コンボを決めることができる。

▲10連コンボをひたすら連続で出しているだけで、勝つこともできる。10連コンボは必ずマスターしよう。

対戦攻略

いかにして中段ガードを崩すかが勝つための重要課題

ペクのほとんどのコンビネーション技が中段攻撃で構成されている。そのことから、対戦相手は当然立ちガードが多くなってくる。しかし、ペクにはそれを崩すだけの強力な下段攻撃がない。では、どうやって相手がしゃがみたくなるようにするか。そこで下段攻撃の代用として投げを使う。投げは基本的に威力が高いので、相手に与えるプレッシャーが大きい。具体的な使い方として、しゃがみ移動を利用したものがある。しゃがみ移動をするということは、ウイングブレードをちらつかせるということで、当然相手は当たりたくないので立ちガードをする。そこを投げてしまえばよい。

▲この技があるからこそ、他の技が活きてくる 他の技があるからこそ、この技も活きてくる

◀ハデな蹴り技の陰に隠れてその存在を忘れがちな投げ技、蹴り技を決めるための布石。

ウイングブレードの威力が高いからこそできる戦術である。そのほかには、あえて下段攻撃で攻める方法もある。それは、スネイクキックを連発して、相手の体力を細かく奪う戦法で、見た目はあまりよくないが、地道に効果を発揮する。

▲相手の体力を削り取るようでかなり格好は悪い、ペクということで許してもらおう。代わりにペクラッシュニードルを使ってもいい

TEKKEN2 for PlayStation

ARMOR KING

アーマーキング

乱打戦最強の男

アーマーに赤く「悪」の文字、ブラックやダークの名を冠した技。その数々の悪の魅力を拳に乗せて放つ男Ａ・キング。キングのダークサイドともいうべき姿で、黒の鮮烈な恐怖を対戦相手の脳裏に叩き込んでいくのだ。

技解析

技のほとんどがキングのものと同一。だがキングの技に多々見られた派生技がこのアーマーキングには全くない。加えてアーマーキングのみが持つ技の性能を考慮すれば、キングとアーマーキングは全く違うタイプのキャラであることが分かるだろう。

キングにはない技を見てみるとアーマーキングの特長がわかるはず

アーマーキングの持つ技の体系はキングのそれに酷似している。だが完全に同じではない。当たり前のことのようだが、そのわずかの違いのために、各技の重要性がまるで変わってしまっている。アーマーキングをキングの延長線上に捉えると、その強さをまるで理解できないだろう。

①のブラックスマッシュは、ヘイハチの風神拳と同一のものである。それがどういうことであるか正しく理解できるだろうか。ブラックスマッシュという技の特性、すなわち風神拳の特性についてはヘイハチの技解析の項目を読んでいただきたい。この技のコマンドを見ると、前斜め下方向への入力が長い方になっているが、実際は短い入力でもよい。これは②のダークスマッシュでも同じである。またブラックスマッシュを持っているということは、しゃがみダッシュという非常に便利な移動方法を持っていることになる。そしてアーマーキングはこのしゃがみダッシュの存在に多大な恩恵を受けているキャラのひとりであることは間違いない。ちなみに実はブラックスマッシュと風神拳には、その効果の上で若干の違いがある。ブラックスマッシュはKUMAのダウン状態に当てることができるのだ。

②のダークスマッシュは、ヘイハチの雷神拳と同一の技。威力の高さは保証付きだが、ガードされれば反撃を受けるは必至。しかも技の出るスピードが遅く、目で見て対応できる。要は使用するには大きなリスクを背負うということ。

③はアーマーキングの持つガード不能技のひとつ。大きく飛び上がり、両の拳を相手にめがけて打ち下ろす。攻撃する前に相手を飛び越してしまっても、向きを修正してくれる。しかもダウン状態の相手にも当たるので、使い方の幅が広い。だが実は立ちパンチなどで容易に対処されてしまう。コマンド最後のレバーの下への入力を、比較的長い時間続けていれば出しやすくなるかも知れない。

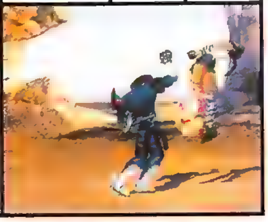
④のスタイナースクリュードライバー（以下スタイナー）はアーマーキングのウリである攻撃のひとつ。コマンドを見ればわかると思うが、最初に基本投げを出すことになる。もし入力に成功すれば基本投げのポーズが変化してスタイナーに移行する。失敗しても基本投げが出るので、その分のダメージは保証される。だが、コマンドが比較的簡単であるし、なにより投げとしては威力が高いので、積極的に狙っていきたい。

⑤のアローストレートは振りかぶって右ストレートを打つという単純な技。その振りかぶっている時間が長く、攻撃判定も上段なので、簡単にかわされてしまうはず。では何のために存在するのか？　実はこれは軸ずらしの技なのである。軸ずらしついでに右パンチを１発出しておく技、と解釈しよう。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
ブレンバスター	接近して●	投げ技	30
ココナッツクラッシュ	接近して●	投げ技	30
DDT	接近して↙↙●	投げ技	45
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→●	投げ技	65
ジャガードライバー	接近して↓↘→●	投げ技	25
ジャイアントスイング	接近して→←↙↓↘→●	投げ技	70
スタイナースクリュードライバー	接近して●↓↓↓+●	投げ技	55
ワンツーパンチ	(→)●,●	上､上	12(15),15
ワンツーアッパー	(→)●,●,●	上､上､中	12(15),15,10
延髄斬り	→→●or●	上(ガード不能あり)	30
サテライトドロップキック	→→→●	中(ガードよろけ)	40
ジェイルキック	→→●	中	30
ナックルボム	↗(or ➡ or →)●	中	35
アリキック	↓↘●,●,●or●,●,●	下､下､下	17,7,7
アリキック(カウンター時)	↓↘●×5	下下下下下	17,7,7,7,7
エルボードロップ	大ジャンプ始め●	中	35
スマッシュアッパー	→→●	中	20
グランドスマッシュ	→→☆●	下	6
ダイナマイトアッパー	↓↘●	中	20
フライイングクロスチョップ	→→●	出始め上 後半中(ガードよろけ)	15
ダブルニードロップ	垂直ジャンプまたは前大ジャンプ始め●	中	40
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)	→●	中	20
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	→●	投げ技	45
フランケンシュタイナー(投げ間合い内、ガードせず)	→●	投げ技	20+45
ライトストレート→レフトアッパー	●,●	上､中	12,15
ブラックスマッシュ	→☆↓↘●	中	30
ダークスマッシュ	→☆↓↘●	中	38㋗57
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中●,●	下､中	5,15
リバースDDT	背後から接近して●or●	投げ技	55
スーパーナックルボム	↗●↓	ガード不能	45
ジャンプインスーパーナックルボム	↑(or↗)☆●↓	ガード不能	45
ジャンプインムーンサルトドロップ	↑(or↗)☆●	ガード不能	25
ジャンプインアリキック	↑(or↗)☆●,●,●	下､下､下	17,7,7
ジャンプインナックルボム	↑(or↗)☆●	中	35
アローストレート	←●	上	35
ブラックショルダーアタック	→●	中	30

1	●→↘●	30	中

ブラックスマッシュ

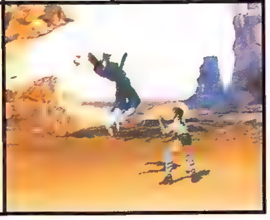


2	→☆↓↘●	38(クリーンヒット時57)	中

ダークスマッシュ

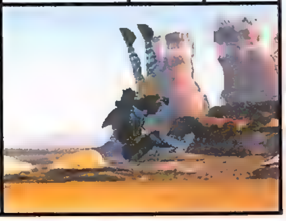
3	↗●↓	45	ガ(ダ)

スーパーナックルボム



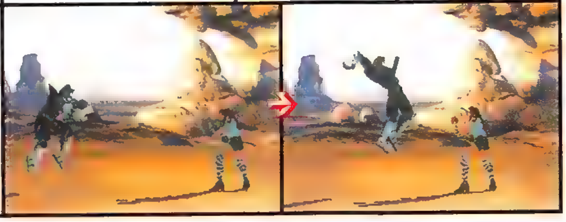
4	●↓↓↓●	55	投

スタイナースクリュードライバー



6	↑(or ↗)☆●↓	45	ガ(ダ)

ジャンプインスーパーナックルボム



5	←●	35	上

アローストレート

7	↑(or ↗)☆●	25	ガ（ダ）

ジャンプインムーンサルトドロップ

⑥のジャンプインスーパーナックルボムはその名称から想像できる通り、③のスーパーナックルボムと似ている技。というより違いはたったひとつ。スーパーナックルボムを出す前に小ジャンプするかしないかという点。③のスーパーナックルボムを出せない人はコマンドが簡単なこちらを使えばよい。もちろん小ジャンプする分、技が出るのが遅くなるが。

⑦のジャンプインムーンサルトドロップはキングのムーンサルトドロップと似ている。というより⑥の技のごとく、最初の小ジャンプさえなければ全く同じ攻撃である。これら以外にも、小ジャンプから出すいわば「ジャンプイン」シリーズの技がある。どれも同じように小ジャンプをはさんでから技を出すものである。小ジャンプ中に指定されたボタンを押せばよいので、コマンド入力の簡便化、という効果は認められる。が、実際にそれらの技を出してどうするかは、各人の判断に委ねたい。

次にアーマーキングの技で、キングと共通するものについて説明しよう。

⑧⑨⑪はすべてキングの技と同じ。⑧⑨はレバーを前に倒しながらコマンドを入力すると、ともに1発目の威力が15に変化することを覚えておこう。

②のアリキックもその性能自体はキングのものと同じである。だがアーマーキングのものには派生する技がない。そのためアリキックをガードされた時点で、打ち終わった後に膨大な隙を残すことが確定してしまう。をこれは出してガード

③のスマッシュアッパーはカウンターで当たれば相手を浮かせることができる。キングのスマッシュアッパーと同じものである。だが、ブラックスマッシュと単純に性能を比較した場合、スマッシュアッパーに軍配の上がる点が見えてこない。

④のグランドスマッシュも②のアリキックと同様に、キングのものとは事情が違う。単発の下段技、確かにいきなり出された側は防ぎにくいだろうが、ダメージは6。キングの場合はカウンターヒットで派生技に移行してさらなるダメージを期待できた。その利点を持たないアーマーキングのこの技の使い方は、極めて限定されたものになるだろう。

⑤のダイナマイトアッパーは当たれば相手を浮かせることができる。コマンドの性質上、しゃがみ状態から出すことが多くなるはず。攻撃のバリエーションが増えるという意味で大切な技であろう。

⑥の技はその名称の通り右ストレート、左アッパーを放つ連続技。

⑦も名称から技が分かるはず。左ストレート、右アッパーを放つ。こちらは連携技。

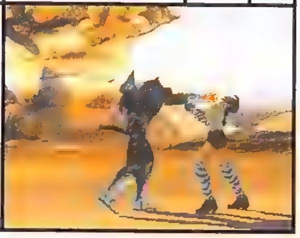
⑧のフランケンシュタイナーは投げ技と打撃技の両方の特性を持つ技。当たりかたによって65、45、20の3通りのダメージを与える。

⑨のジャイアントスイングは威力の高い投げ技。コマンドが多少難しい。さらに難しい注文をすれば、かがみダッシュからこの技を出せるようになりたい。

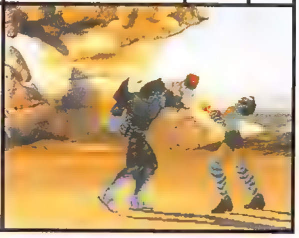
⑩のツームストンパイルドライバーは比較的威力の高い投げ技。だが威力の高さではジャイアントスイング、コマンドの簡単さではスタイナー、どちらの面でもそれぞれには及ばない。

㉑のジャガードライバーもキングならば派生技があった。それがないアーマーキングにとって、通常投げより威力の低いこの投げに意義はなさそうだ。

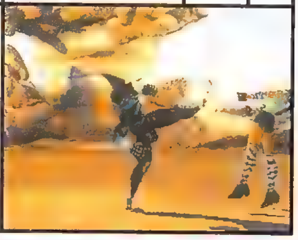
8 ワンツーパンチ　12,15　上、上



9 ワンツーアッパー　12,15,10　上、上、中

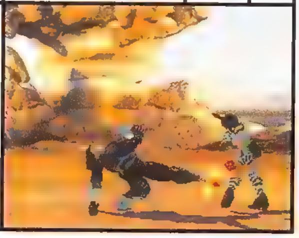


10 ジェイルキック　30　中



11 ナックルボム　35　中

12 アリキック　17,7,7(17,7,5,4,3)　すべて下(ダ)

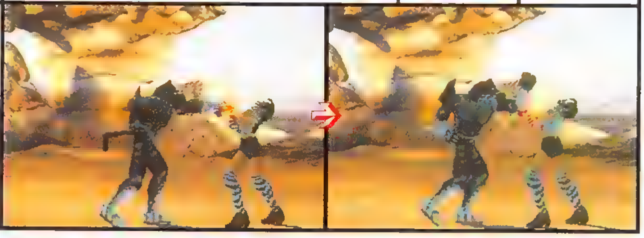


13 スマッシュアッパー　20　中

14 グランドスマッシュ　6　下

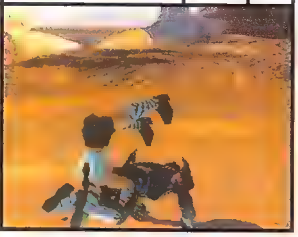
2 ダイナマイトアッパー　20　中

15 ダイナマイトアッパー　20　中

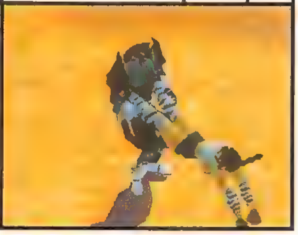


16 レフトストレート・ライトアッパー　しゃがみ途中　5、15　下、中

18 フランケンシュタイナー　20or45 or65　中or投



19 ジャイアントスイング　70　投



20 ツームストンパイルドライバー　65　投

21 ジャガードライバー　25　投

COMBO =ARMOR KING=

10連コンボ 強力だが分岐はなし。いつかは的確に対応される

アーマーキングの10連コンボは、キングの持つ5つの10連コンボのうちのひとつと全く同じである。これは10連コンボについて総合的にいえることだが、どんなに強い10連コンボでも、それひとつだけではいつか完全に対応されるときがくる。そしてアーマーキングを初めとする多くの中ボスキャラは、そのことを覚悟しなければならない。

さてひとつしかない10連コンボに少しでも変化を与えようと思うなら、途中で止めてなんらかの別の技を出すことを考えるとよい。最も有用性の高いものは、恐らく5発目右パンチを打って止める方法。慣れきっている相手は6発目の下段攻撃を防ぐべくしゃがんでいるので、そこにブラックスマッシュなどが当たることを期待できる。だがその戦法はあくまで攻撃のバリエーションのひとつにすぎず、攻撃のメインになるほどのものではない。多用は禁物。

10連コンボ

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	25

空中コンボ 種類は少ない。だが簡単で強力、そして実戦的だ

アーマーキングは空中コンボを狙うのに最適な技、ブラックスマッシュを持っている。だが実戦的といえる空中コンボは実はあまり多くない。他の浮かせる技は、キングのそれとほぼ同じ。空中コンボに織りまぜる技はいろいろあるが、実用性という点から最もオススメとなるのが右の表中のコンボ。最もスタンダードなものが結局役に立つ、ということのようだ。

▲小ジャンプ右キックなどでも浮かせることはできるが……。

浮かせる技

ブラックスマッシュ

ダイナマイトアッパー

A・キングの空中コンボ

浮かせる技 → ワンツーパンチ → ブラックスマッシュ

A・キングのカンタン強力コンボ

スーパーナックルボム2連発は厳密にはコンボではない。が、いざ出してみると相手は結構焦って、対応を間違えたりすることが多い。当たったらもう1回繰り返すのも手。

▶スーパーナックルボムはダウン攻撃に使える。極めて重要な技のひとつだ。

ダークスマッシュ → スーパーナックルボム

スーパーナックルボム → スーパーナックルボム

CPU攻略

ブラックスマッシュと空中コンボ。それが勝利への方程式

ブラックスマッシュ（以下BS）をマスターしているかいないかが問題。マスターしている人にとってはCPU戦はこの上なくイージーなものになる。CPUはなぜかBSに弱い。ひたすら無心でBSを乱発すれば結構な割合で当たってしまうのである。もちろんBSで浮かせた後はワンツーパンチ、BSの空中コンボを決める。これを1試合中に2回決めれば勝利となる。さてBSをマスターしていない場合、結論をいえばCPUに近距離戦を挑み、そして制する必要がある。その問題は対戦攻略のほうで説明しているので、そちらをご覧頂きたい。だが近距離戦の制し方より、BSをマスターするほうが簡単であると思われる。BSはアーマーキングの醍醐味。

▲戦い方はキングではなく、むしろヘイハチに似るはずだ。

▲キングの必勝パターン（P44参照）はムリ。ジャンプインのせいである。

対戦攻略

2種類の間合いを制覇せよ。A・キング最強への道。

アーマーキングの能力を分析してみよう。ブラックスマッシュ（以下BS）を持つため、空中コンボを期待できる。同じくBSを持つためしゃがみダッシュで間合いを一気に縮めることができる。またキングの持っている近距離の打撃技、例えばLストレート・Rアッパーなどを持っているため、近距離打撃戦も比較的強い。これぐらいの特長が見えてくれば戦い方もわかるだろう。近距離打撃戦でダメージを与えつつ、BSで飛び込み空中コンボを……とこれがアーマーキングの戦い方の理想形である。またそのように戦えれば、まず敵はいないはずだ。中間距離で使用するべき技は下の表中にある2つである。相手が立っていれば投げが、しゃがんでいればBSが当たることになる。投げのバリエーションとしてジャアントスイングが使えればなおよい。近距離では下の表中にある技の他にもありとあらゆる攻撃を使用していく。あまり防御のことを考えずに、ただ技を出していけばよい。大切なのはワンツアッパーのような上段にのみ攻撃する技を連発しないこと。たまに10連コンボの途中まで出すのもいいかもしれない。それを守りつつ、近距離でいきなりBSを放てば、ほぼアーマーキングのペースに持ち込めるはずだ。

▲強い投げ技とこのしゃがみダッシュを合わせ持つのがA・キングだ

▲スーパーナックルボムも忘れてはならない、起き上がり攻めに使える。

中間距離戦の主力の技

ブラックスマッシュ

スタイナースクリュードライバー

近距離戦の主力の技

Lストレート

ワンツーパンチ

P.JACK
プロトタイプ・ジャック

プロトタイプの威力を見せろ！

「プロトタイプ」は、量産化される前にその欠陥を取り除かれる。それと同時に、そのものにあらざるべき威力や性能をも除かれる。このP．ジャックに秘められた未知の力と性能は、やはりジャックを凌駕するものである。

技解析

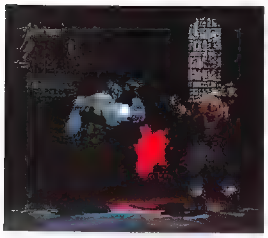
ジャック同様の技に、さらに使い勝手のいい技の数々が追加されたP．ジャック。攻撃力がジャックを上回る技も存在する。P．ジャック独自の技は強力かつ有用なものが多く、彼の個性を光らせている。プロトタイプならではの威力を楽しもう。

ジャックと同じ技があるからこそ独自の技が際立ってくる

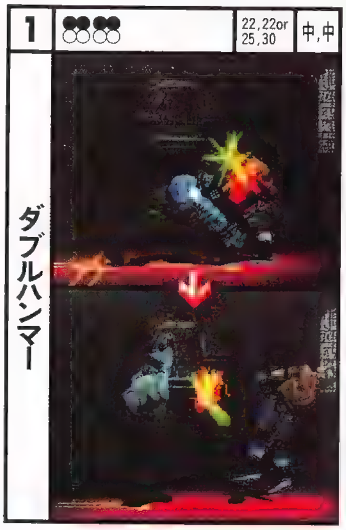
P．ジャックのみしか使わないプレイヤーにとって、同じ技がジャックにもあるということには多少の不満があることだろう。ところが同じものは同じものとして正しく認識し、使いこなすことをしなければ強くはなれない。早速それらの技を解説しよう。まずはジャックタイプの基本とも言うべき①、②、③、④、そして⑤、⑬もそうである。また⑥はクマのページで紹介しており、これはジャックにも同じものが存在する。①、②、③、④は威力の高い連続攻撃であり、いずれも上段または中段のみの構成となっている。コンボとして成立することはないので、技の途中でガードされてしまうと以後の攻撃はムダになる。ガードされたら、即刻攻撃を中断して別の技に移行するなり、仕切り直すなりのアクションが必要である。①はどちらか、②、③は最後の1発、④は最初の1発、がそれぞれ当たった場合、相手をダウンさせることができる。さらに②と④の場合、宙に浮いた相手に空中コンボを叩き込むことも可能になる。詳細は後述。次に⑤。P．ジャックのこの技はほかに派生することがなく、これ単体でしか使用できない。③は下段攻撃からスタートする連続技。一旦中段攻撃を出してまた下段に戻るため、相手に上下のガードを選択させることを強いる。わずかであっても、相手にダメージを負わせる可能性は高い。⑥は前方に手刀を突き出す技。長めのリーチと大きな攻撃力が魅力。以上がP．ジャックをプレイする上で基本となるコマンド技だ。

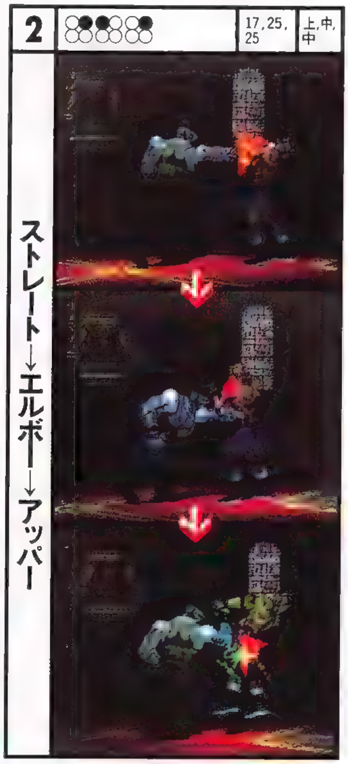
そして独自の技をどこまでいかし使いこなすかで彼の強さは変わる

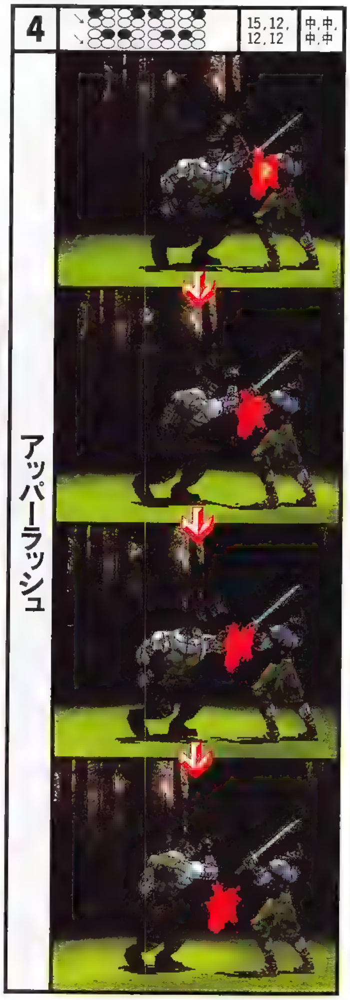
最初に⑦のP．ジャックブラスト。ポールの「瓦割り崩拳」に似ている。拳を下にたたきつける攻撃＋前に拳を突き出す攻撃の中段2段攻撃。⑧は投げ技だが、コマンドが簡単でダメージは40という効率がいい。ガード不能のダイブボマー、⑨であるが、これは空中に高く飛行したP．ジャックが、相手めがけてドスンと落ちるという技。冗談としか思えないのだが、ここで解説するのは使うべき場面があるからだ。詳細後述。⑩は、相手を高く浮かせることのできるアッパーに類する技。ダメージも30と比較的強い。当たれば空中コンボが確約されるのが魅力。⑪もお笑い系の技。その場で前方にヘッドスライディングするだけというシュールな技。射程距離が長く、前半中段、後半は下段の攻撃判定を持っているため、遠くの相手に対する奇襲にも使える。⑫はマシンガンナックルだが、ジャックのそれとは手を出す回数と1発毎のダメージが違う。



←ジャックとは似て非なるキャラクター。強力なP．ジャックだけの技を使ってこその真価を現す。

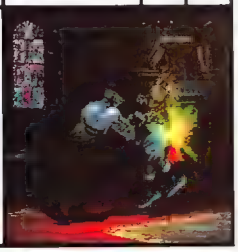






5	→→(or →)	25	中

パワーシザース



6	←↙↓↘	35(クリーンヒット時52)	中

メガトンパンチ

8	接近して ↙↓↘	40	投

パニッシュメガトン

7	↓	15,30	中,中

Pジャックブラスト

9	(で飛距離が伸びる)	60	ガ

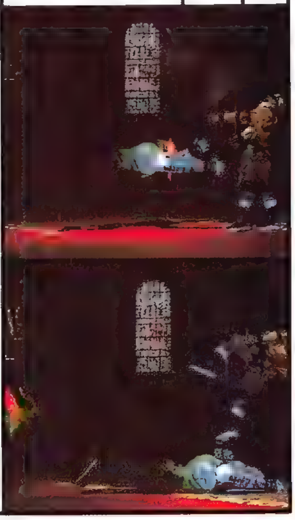
ダイブボマー

10	←↙↓↘	30	中

エクスプローダー

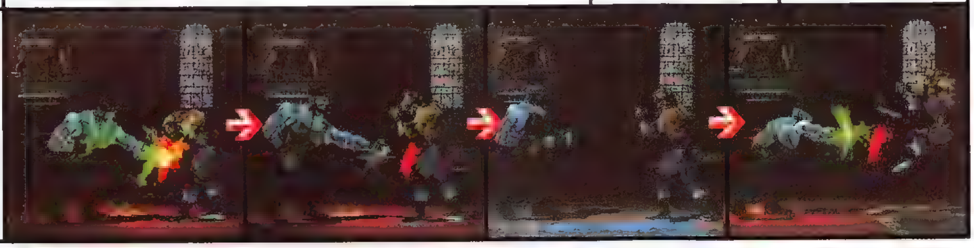
11	→(or →),	25	中(後半・下)

ヘッドスライディング



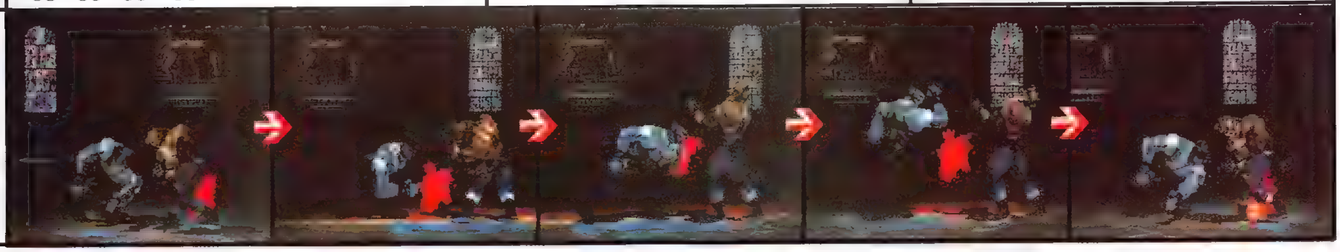
12	↙ , , , ↘	25,25,25,40	下,下,下,中

マシンガンナックル



13	↓ ↓	12,12,12,12,12	下,下,中,中

ハンマーラッシュロー



技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
パニッシュメントドロップ	接近して	投げ技	33
ヘルプレス	接近して	中	20(投げとして[illegible])
スプリングハンマーパンチ	ダウン中↓	中	12
マシンガンナックル	↙ , , , ↘	下,下,下,中	25,25,25,40
ストレート→エルボー→アッパー	, ,	上,中,中	17,25,25
ハンマーコンボ	, ,	上,上,中	18,20,25
ハンマーナックル		中	22
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	25
ダブルハンマー	立ち上がり途中 , or ,	中,中	25,30or22,22
スイングLナックル	しゃがみ前進中 , ,	中,中,中	15,12,12
スイングRナックル	しゃがみ前進中 , ,	中,中,中	15,12,12
メガトンパンチ	←↙↓↘	中	35㋗52
パワーシザース	→→(or→or →)	中	25
ヒッププレス		中	35
ワイルドスイング	↓ , , ,	中,中,中,上	12,15,15,30
ギガトンパンチ ※©	←↙↓↘→(方向キー回転)	ガード不能(最後1回目は立ちガード)	20,40,60,80,199
フラットファン その場しゃがみやヒッププレス	, , ,	下,下,下,下	10,10,10,10
フラットファン その場しゃがみやヒッププレス	, , ,	下,下,下,下	10,10,10,10
その場しゃがみ	↓		
エクスプローダー	←↙↓↘	中	30
P.ジャックブラスト	↓ ,	中,中	15,30
リバースリフトアップスラム	背後から接近して or	投げ技	45
スラッピングダウン	接近して↙	投げ技	32
ダークネスカッター	→ ,	ガード不能	100
ヘッドスライディング	→(or →)	中(後半下段)	25
ダイブボマー	(で距離が伸びる)	ガード不能	60
パニッシュメントメガトン	接近して ↙↓↘	投げ技	40
ハンマーラッシュハイ	↓ , , , ,→	下,下,中,中,上	12,12,12,12,12
ハンマーラッシュミドル	↓ , , , ,↘	下,下,中,中,中	12,12,12,12,12
ハンマーラッシュロー	↓ , , , ,↓	下,下,中,中,下	12,12,12,12,12
ハンマーラッシュハイ	↓↘ , ,→	中,中,上	15,12,12
ハンマーラッシュミドル	↓↘ , ,↘	中,中,中	15,12,12
ハンマーラッシュロー	↓↘ , ,↓	中,中,下	15,12,12
ハンマーラッシュハイ	↓↘ ,→	中,上	15,12
ハンマーラッシュミドル	↓↘ ,↘	中,中	15,12
ハンマーラッシュロー	↓↘ ,↓	中,下	15,12
アッパーラッシュ	↘ , , ,	中,中,中,中	10,12,12,12
アッパーラッシュ	↘ , , ,	中,中,中,中	10,12,12,12

COMBO =P.JACK=

空中コンボ やはり当てるのは難しい。テクニカルコンボ

ジャック同様、P. ジャックにも空中コンボがあるにはあるが、その難しさ、バリエーションの少なさには寂しさを感じずにいられない。うまく決まればそれなりのダメージを与えるが、苦しんでまでムリに狙うほどのものでもない。その分通常技やマンド技に強力なものが豊富なのだから、運よく相手を浮かせたときに、試すような気持ちで狙ってみるのがよいだろう。

↑エクスプローダーからの空中コンボはバリエーション豊富。

浮かせる技はショートアッパーなどのアッパー系にエクスプローダー。これを当てたら落下する相手に向かってトーキック（前方斜め下＋右キック）。そして間髪入れずにとどめの一撃という流れ。代表的なものは右の通りだが、エクスプローダーに当たって落下する相手には、様々な技を当てることができる。

10連コンボ戦いのアクセント これに頼ってばかりでは危険だ

この10連コンボは、ジャックの４つのパターンうちのひとつに酷似しており、クマとは全く同じものである。数多いパターンだけに先読みされやすく、反撃のリスクばかりが大きくなる。よって頻発は厳禁でありこれに頼って戦うことはすこぶる危険である。あくまで技のバリエーションとして捉え、技と技の合間に挟んで変化をつける程度の使用にとどめるのがよいだろう。

10連コンボ

OLD	1	2	☆3	☆4	5	6	7	8	9	10
入　力	↓RP	LP	LP	LP	RP	LP	RP	LP	LP+RP	LP+RP
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

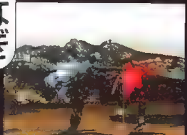
P.ジャックの代表的コンボ

浮かせる技 ヘッドスライディング

→(or→) LP+RP

速攻

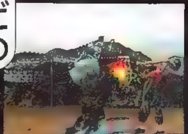
つなぎ トーキック



↘ RK

←これを当てるタイミングが少々難しい。

とどめ ダブルハンマー



LP+RP LP+RP

←コマンドは簡単なのでミスは減るはず。

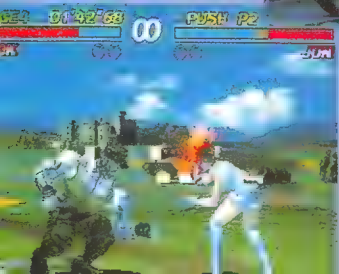
CPU攻略

P.ジャックブラストとパワーシザースでガンガン押しまくれ

序盤ステージのCPUは、誠に簡単にパワーシザースの餌食になってくれる。少々遠いと思われる間合いから放っても、CPUはその攻撃から逃げることなく当たってくれる。そして起きあがりにダブルハンマーやP. ジャックブラストを出してみると、これまた案外当たってくれるもので、それだけでも随分なダメージを与えることができる。CPU、プレイヤーともに向き合った状態からのパワーシザース、P. ジャックブラストは、比較的当たる率が高い。そしてダウンを奪ったら起きあがりに攻め込む、というパターンを繰り返せば、楽に勝てるだろう。

←ラウンドスタート直後。序盤のCPUには、いとも簡単に当てることができる。

→CPUのダウンからの起きあがりを攻めたてるの図。当たれば再びダウン。



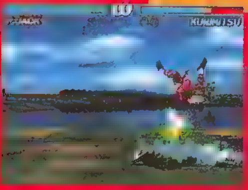
←P. ジャックブラストは相手の出鼻をくじくことにも使える。重宝する技である。

対戦攻略

ガードができれば怖くない フィニッシュは珍しい技で飾れ！

CPU攻略同様、やはりパワーシザース、P. ジャックブラストは強い。対戦でもそれらを主軸に戦うことになる。加えて相手がヒトだからこそ当たる技に、ヘッドスライディングがある。この技は相手との距離に関わらず攻撃能力を発揮するため、奇襲に最適。また、どこかぎこちないマシンガンナックルやパニッシュメガトンなど、CPU戦ではあまり使わないが強力な技は多い。ぜひそれらの技でフィニッシュを飾ってほしい。

←高い威力を誇るパニッシュメガトン。あまり投げることをしないP. ジャックだけに、インパクトは強い。



↑遠くからだと下段攻撃として機能するスライディング

←エクスプローダーが当たったあとも、楽しみどころだ。

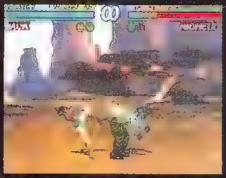
ダイブボマーのロマンを求めて～デビルより高く～

人はなぜ飛ぶことへの憧れをいつまでも抱いているのだろうか

オレはメカだ。それはわかっている。だがオレも人の子。というか、人につくられた子。そういえば始めからこの姿なのだから、厳密に言えば子であったことはないが。そんなオレにも悩みはある。オレは空を飛べるが、これはオレをつくった人間の仕業だ。オレはそれを望みはしなかったが、人間がそれを望んだのだ。その結果オレは何を得たのだろう？　隙だらけの妙な必殺技と、イロモノキャラの不名誉。なんだそれは。オレは何のために飛べるのだ……。考えること数カ月、デビルとの対決でその答えを見つけた。オレは誰よりも高く飛ぶために生きるのだ。

←かようにも飛べると言うことは人の心を動かすかもしれぬが、飛んでいる本人の心を知るものはいない。

←悲願の目標を達成したオレ。明らかに一馬身近いリードだ。



↑飛んだあとのオレは、非情にも足下にあるすべてを踏みつぶす。

TEKKEN2 for PlayStation

GANRYU

巌竜

もろ手と張り手と突っ張りと

ガンリュウはいわゆる「ジャック系」のキャラクターで唯一の人間である。しかもスポーツ選手。そのうえ相撲。彼のスモウソウルに満ちた技の数々はどっしりと重く、力強さがみなぎっている。押しの一手で攻めるのだ。

技解析

ガンリュウの技のリーチは、見た目以上に長い。ちょっと遠いかな？　と相手が油断した隙を、いかにうまく盗めるかが勝敗

系列キャラクターに通ずる戦略基盤となるコマンド技

ガンリュウは一撃入魂のパワー型、前作からの通称である「ジャック系」のキャラクターである。しかし、この系列のほかのキャラクターたちと共通する技の数は少ない。そこがガンリュウのガンリュウたる由縁なのだが、数少ない系列共通技を的確に使ってこそ、系列の特徴であるパワーバトルが展開可能になる。しっかりマスターすること。

系列キャラクターに共通の技は①、②、③、⑨、⑩、⑭。うち①、③、⑭はこの系列の典型的な連続攻撃。ただしガンリュウはリーチの短いキャラクターなので、使い勝手は若干悪くなる。①、③は立ちガードで防がれてしまうので下手に使えないが、⑭は下段攻撃、中段攻撃を含んだ連続技なので、有用性は多少高まる。⑨は①を最初の１発で止めた場合と同じもの。立ち上がり途中にこれを行なうと「もろ手アッパー」となりダメージは25に変化するが、やはり①の１発目であることに変わりない。⑩のサバ折りシザースは、当てた相手をダウンさせる中段攻撃。技のスピードが比較的速いだけでなく、ステップインの直後にも出すことができるため攻撃の有効範囲も広い。リーチが短いガンリュウにとって、この技はありがたい。以上がガンリュウの持つ、系列キャラクター共通のコマンド技だ。

ガンリュウ独自のコマンド技は、同系列のキャラクター中もっとも独創的かつ「独走的」である。というのも、それぞれの技が非常に長い連続攻撃を成し、連携も派生もなく独立しているからに他ならない。ではその独特の性質を持つガンリュウのオリジナル技を解説していく。

④。雷張り手だ。鋭く下段に突き刺さる張り手であるが、ダウン状態の相手にも当たるという点で非常に有効な技である。モーションも短めなので実用的。リーチもわりと長い。

◀リーチの短さは技の多彩さでカバーするしかない。独自の技が多いので、かなり楽しめるキャラだ。

4		12	下（ダ）

雷張り手

5		90	ガ

極悪かまし

1		22, 22or 25, 30	中、中

もろ手ハンマー

2	しゃがみ前進中	15, 12, 12	中, 中, 中

のど輪コンボ

3		18, 20, 25	上, 上, 中

巌竜コンボ

6	←↙↓	30	中

かち上げ

技解析 =GANRYU=

次は⑥のかち上げ。低い姿勢で相手方向に踏み込み、突き上げる中段攻撃。これが当たると相手は中に高く浮くので、そこから空中コンボに持ち込むことができる。⑦はダウン攻撃だが、モーションが長いので普通当たらない。しかし、⑦によって浮いた相手には当てることができる。⑪は前進して相手の足下をすくい上げる下段攻撃。やはりモーションは長いが、奇襲には使える。⑧はコマンド投げ。威力があるので、投げる際にはぜひ。⑫の閻魔つっぱりは8発の連続攻撃。無論、途中でガードされればそれまでだが、⑬の右アッパーから連続で当たると、かなりのダメージを与えられる。最後になったが、⑤の極悪かましは相手に向かって勢いよく突進するガード不能技。攻撃範囲も広いので、相手の不意をついて出し、大ダメージを奪ってみたい。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
体落とし	接近して	投げ技	35
抱き地蔵(だきじぞう)	接近して	投げ技	35
居反り(いぞり)	接近して →	投げ技	35
閻魔突張り(えんまつっぱり)	→	全て上段	12,10,8,5,5,5,5,5
閻魔突張り(えんまつっぱり)		全て上段	12,10,8,5,5,5,5,5
スプリングハンマーパンチ	ダウン中↓	中	12
四股クエイク	↓	ダウン攻撃	50
巌竜(かんりゅう)コンボ		上、上、中	18,20,25
もろ手振り		中	22
もろ手アッパー	立ち上がり途中	中	25
もろ手ハンマー	立ち上がり途中 , or ,	中、中	25,30or22,22
のど輪コンボ	しゃがみ前進中 , ,	中、中、中	15,12,12
のど輪コンボ	しゃがみ前進中 , ,	中、中、中	15,12,12
メガトン突張り	←↙↓↘	中	40
サバ折シザース	→→(or→)	中	25
ヒッププレス	↗	中	30
突き出し	↓↘ , , ,	中中中上	12,15,15,30
歌舞伎張り手(かぶきはりて)	↓ , , …	下、下、下、…	15,15,10…
雷張り手(かみなりはりて)	↘	下	12
逆さ落し(さかさおとし)	背後から接近して or	投げ技	40
顎砕き(あぎとくだき)	→→	投げ技	35
極悪かまし	←	ガード不能	90
相撲ラッシュ(上段)	↓ , , , ,→	下下中中上	12,12,12,12,12
相撲ラッシュ(中段)	↓ , , , ,↘	下下中中中	12,12,12,12,13
相撲ラッシュ(下段)	↓ , , , ,↓	下下中中下	12,12,12,12,14
パンチエルボー	→ ,	上、中	15,15
右アッパー→閻魔突っ張り	↘ , , ,	中上上上	15,10,10,8※Ⓐ
ちゃぶ台返し(ちゃぶだいがえし)	しゃがみ状態から	下	25
かち上げ(かちあげ)	←↙↓↘	中	30

※Ⓐ=この後 , , , , 5発目から閻魔突っ張りにつながる(すべてダメージ8、上段)

9		22	中

もろ手振り

7	↓	50	ダ

四股クエイク

10	→→or→	25	中

サバ折りシザース

8	接近して→→	35	投

顎砕き(あぎとくだき)

11	しゃがみ状態から	25	下

ちゃぶ台返し

12	→	12,10,8,5,5,5,5,5	全て上段

閻魔突っ張り

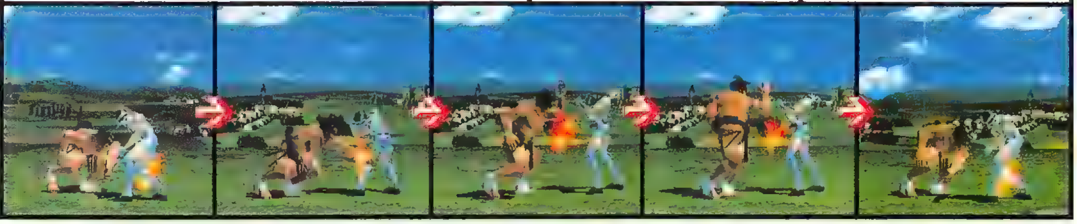
13	↘	15,10,10,8	中、上、上、上

右アッパー→閻魔突っ張り

このあと , , , , で閻魔突っ張りの5発目につながる
(すべて上段ダメージ8)

14	↓ ↓	12,12,12,12,14	下、下、中、中

相撲ラッシュ(下段)



COMBO =GANRYU=

スモウにコンボがあるものか そりゃあ、あるにはあるのだが

ガンリュウには10連コンボがない。「閻魔突っ張り」は連続技であり、右アッパーからの閻魔突っ張りなどは空中コンボとも10連コンボの類（技は8発しか出ないが）とも言える。しかし、それらの技がすべて当たってもダメージは60程度。10連コンボの変わりと考えるには、あまりにも弱い。

だが、諦めてはいけない。コマンド技の「かち上げ」を当てたとき、ガンリュウ究極のコンボのチャンスがやってくる。かち上げの後に、思う存分技を叩き込もう。そこで使える技の中でもっとも強力なのは……そう、「四股クエイク」だ。

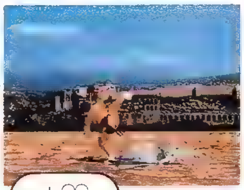
容易かつ強力なガンリュウ初心のコンボ

かち上げ

←↙↓➘,

↑当たることはまずないのだが。当たったら間髪入れずに……。

四股クエイク



↓

↑四股クエイク。どんなに頑張っても相手は逃げられない。

CPU攻略

ひたすら雷張り手で押しまくる たったそれだけで勝てるのです

どのキャラクターにも、CPUがほとんど無防備で当たってくれると言う不思議な技がひとつくらいはあるものだ。ガンリュウの場合、「雷張り手」がその技に該当する。下段への張り手。モーションこそ遅いが決して短くないリーチを持ち、相手のダウンを奪え、かつダウン状態の相手にも当たる攻撃。これをひたすら狙い続け、出し続けることでCPU戦は攻略できる。序盤ステージの話は語るに及ばず、後半、そして最終ステージまでその戦法は有効である。それ以外の技は、中段攻撃をアクセントに使ってみる程度で十分だ。始終張り手で押そう。以上。

←張り手張り手でごっつぁんです。当たれば相手はダウン。近寄ってまた張り手。

対戦攻略

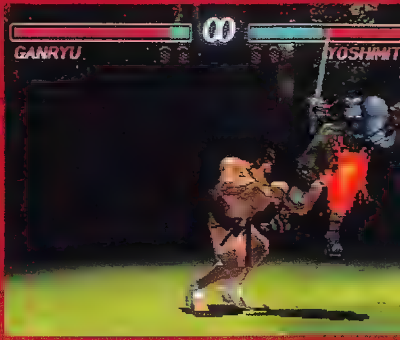
やはり雷張り手は強い。 そして最後は珍しい技で決めろ！

CPU戦で猛威を振るう雷張り手も、対人戦においては……やはり猛威を振るう。上段、中段攻撃でどしどし押すのがガンリュウ、という固定観念を持つ相手には、特に絶大なる効果を発揮する。モーションの大きさにとらわれず、リーチを活かして間合いいっぱいの距離からガンガン打ち込んでかまわない。ただしこの攻撃も、相手が警戒している中で当てることは困難を究める。中段攻撃のサバ折りシザース、メガトン張り手、そして連続攻撃で相手を精神的に追いつめる右アッパーからの閻魔突っ張りを活用し、多彩な攻めで相手を翻弄したい。また、間合いを広くおきがちなガンリュウが、いきなり投げを狙いにいく、という奇襲も効果が高い。その際には少しでもダメージの大きい顎砕きを使うことを勧める。そのあと相手のダウン状態に雷張り手を決めれば、合計のダメージは47にも達する。このほかに対人対戦で有効な技に、ちゃぶ台返し、極悪かましがある。前者はリーチがあるのでそれをいかした遠距離戦に、後者は一部の中段攻撃をかわす特性を活かして、防御を兼ねた奇襲が可能になる。最後の一撃には、このような珍しい技で相手を嫌な気持ちにさせたい。

←案外スピードが速く、相手に読まれにくい技のひとつ。

↑極悪かましはリーチもあるので、遠くから何か仕掛けてくる相手にも当たる。

↑顎砕きは強力な投げ。やられた相手も意表を突かれる。



↑閻魔突っ張りはガードされると反撃が来る。必ず右アッパーから始めること。

「博打技」に賭けるロマン

当たればラッキーまたはハッピー 大いなるリスクを背負った勝負技

成功した場合は非常に大きな効果をもたらすが、失敗したらただでは済まない多大なるリスクを持つ技。それが博打技である。そのリスクを承知した上で繰り出す博打技には、男のロマンがある。博打技に出るプレイヤーは、その一撃ごとに勝負の全てを賭けているといっても過言ではない。

そんな博打技が決まった瞬間は、まさに至福の一瞬である。そこから始まる大打撃パレード、もしくはダメージの大型爆弾投下。その清々しい一方的な勝利の快感は、背負うリスクの大きさを補ってなお余る。この快感を求めて、人は博打技に走るのだ。

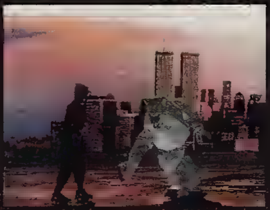
↓博打技の代表格、ヘイハチの「雷神拳」。当たれば大変なダメージが相手に行く。

→ガンリュウの「かち上げ」は、外すと隙だらけ。

→ヨシミツはコンボで博打。この「日向砲」はガードされると最悪のノーガード状態になる。

↑日向砲のあとは「不還」を狙うのだが……失敗。自殺なんだからリスクどころの話ではない。

↑ワンの「竜巻投げ」は、失敗すると相手の懐で完全に無防備になる。どうするよ、これ。



←案外当たるクマの「サーモンハンティング」だが、ハンティングできないとかなり悲しい。

TEKKEN2 for PlayStation

KUNIMITSU

州光

クナイを使う、くの一盗賊

ヨシミツの技を受け継いだクニミツ。クナイを使った攻撃や遠い間合いからの一撃など、オリジナルの技を駆使して戦っていく。自分の技の隙に注意してテクニカルに攻める上級者向けのキャラクターといえるだろう。

技解析

己が弱点を把握し、数少ない必殺技を活かして勝ち続ける

クニミツは全キャラクター中、最も技の少ないキャラクター。ベースとなっている技のほとんどはヨシミツと同じものになっている。だが、ヨシミツと比べて性能がアップしている技はほとんどない。唯一、通常技のバレリーナハイキックと⑦の稲妻の間合いだけが、前方に広くなっている。しかしこれらの技はガードされた場合の隙が非常に大きい。迂闊に技を出すと反撃を受けてしまうので注意したい。

①の忍法卍茭はクニミツと同じように③の倒木蹴につなぐことが可能。下段から中段のコンビネーションなのでガードされにくい。

②の忍法卍車は少し離れた位置に倒れている相手へのダウン攻撃として使うことができる。ガードされると隙ができるうえに、投げられてしまう可能性もあるので注意が必要。

④、⑤、⑥はクニミツの持つガード不能技。技のモーションが遅いのはガード不能技の特徴だが、いかんせんこの3つはダメージが低すぎる。相手のダウンに当てることのできたヨシミツの斬哭剣と違って、クナイ刺しは1歩踏みこむため、ダウンしている相手をまたいでしまうことがある。相手のダウンに当てようとすると逆に隙をつくってしまうことになるので注意。

⑧の吹雪は跳び膝蹴り。かなりすばやく、意外に飛距離があるので、相手の攻撃間合いの外から一気に攻撃を仕掛けられる。

1 ↙ ×5 | 12,7,7,5,5 | 全て下
忍法卍茭(にんぽうまんじそう)

2 ↗ | 30 | 中
忍法卍車(にんぽうまんじぐるま)

3 卍茭中に→ | 12 | 中
倒木蹴(とうぼくしゅう)

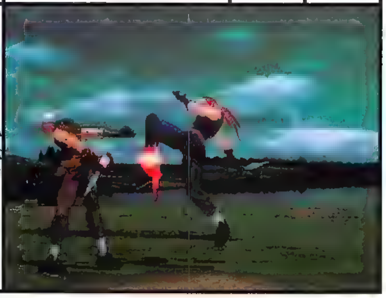
4 →→☆ | 25 | ガ
クナイ駆け(くないがけ)

5 ← | 22 | ガ
クナイ斬り(くないぎり)

6 ↙ | 15 | ガ
クナイ刺し(くないざし)

7 , | 35,30 | 上、中
稲妻(いなずま)

8 →→ | 20 | 中
吹雪(ふぶき)



9 接近して | 35 | 投
払い腰(はらいごし)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
雫(しずく)	接近して	投げ技	30
双破(ふたば)	接近して	投げ技	35
忍法陽炎(にんぽうかげろう)	→→	中	40
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	陽炎中に	上	40
忍法卍葛(にんぽうまんじかずら)	← ×6	上上上上上上	10,10,10,10,10,10
忍法卍茭(にんぽうまんじそう)	↙ ×5	下下下下下	12,7,7,5,5
三散華(さざんか)	, ,	上、上、上	20,20,20
忍法卍車(にんぽうまんじぐるま)	↗	中	30
吹雪(ふぶき)	→→	中	20
倒木蹴(とうぼくしゅう)	卍茭中に→	中	12
稲妻(いなずま)	、	上、中	35,30
露払い(つゆばらい)	しゃがみ前進し始め	下	12
PKコンボ	,	上、上	12,30
PDK コンボ	,↓	上、下	12,17
※バレリーナハイキック(立ちLK)はヨシミツのものより前進します(攻撃力は25)			
クナイ刺し(くないざし)	↙	ガード不能	15
クナイ斬り(くないぎり)	←	ガード不能	22
背落し(せおとし)	背後から接近して or	投げ技	40
払腰(はらいごし)	接近して↙	投げ技	35
クナイ駆け(くないがけ)	→→☆	ガード不能	25

COMBO —KUNIMITSU—

10連コンボ 最後にガード不能技が組みこまれているものの……

クニミツの10連コンボはひとつだけ。6発目に下段がある以外は立ちガードで防がれてしまう。その下段が相手に当たったとしても最後のガード不能技、クナイ斬りはモーションが遅いため、簡単に反撃されてしまう。もし使うなら9発目までで止めておくことをお薦めする。

10連コンボ

①

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力、ガードポイント										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	上	中	ガ
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	7	12	25

空中コンボ やはりステップインアッパーが起動技となる

クニミツの空中コンボはヨシミツの戦法がそのまま使える。ステップインアッパー（前方斜め下と右パンチ）からショートアッパー（前方斜め下と左パンチ）へつなぎ、忍法卍葛を5回出す。そのうち3回が当たり、とどめはクナイ刺し、もしくは忍法卍車。ダメージもまったく同じで最後がクナイ刺しならば51、卍車なら61となる。比較的簡単なステップインアッパーからリバースサイドキック（立ち右キック）、最後にクナイ刺しというコンボも存在する。右のコマンドは前者のもの。

↘◎、↘◎、←◎×5、↙◎

←起動はステップインアッパー。この技はヨシミツと同じ性能を持っていて非常に使い勝手がいい。

→そして卍葛を5回ボタンを押しすぎると目を回して倒れてしまうので注意すること。

CPU戦攻略

下段からのコンビネーションとガード不能技を使っていく

CPUと戦う場合重要になってくるのは、やはり忍法卍茭。卍茭中からさらに倒木蹴につなげて、下段から中段のコンビネーションで戦っていこう。

また水平方向へクナイを突きだすクナイ斬りは、CPUが起き上がるタイミングに合わせてクナイを出すと当たってくれることが多い。ただし当たった場合もそうでない場合も、すぐステップバックで距離を空けないと起き上がり攻撃を受けてしまう。

クナイを振り降ろすクナイ刺しも身体ごと踏み込むので、意外と前方の相手に当てることができる。ただし間合いを間違えるとステップバックでかわされて、技を出した後の隙を突かれ、反撃されてしまう。

→1歩踏み込むクナイ斬り。動きがもうすこし速ければ。

↑忍法卍葛中の中段攻撃、倒木蹴。使える技だが、相手との間合いがあいてしまうのが、クニミツには少々辛いところだ。

対戦攻略

隙の少ない技で手堅く攻める 技の大振りは極力避ける

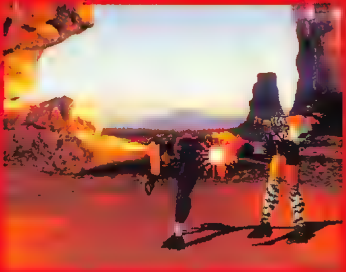
クニミツは必殺技で戦っていくキャラクターではない。数少ない必殺技を連発していては行動をすぐ読まれてしまう。なるべく通常技をメインに据えて戦っていきたい。通常技の中で強力なのは立ち左キックのバレリーナハイキック。1歩踏み込み強烈な回し蹴りを放つ。相手にぎりぎり当たるくらいに使っていきたい。ただしはずれた場合は大きな隙をつくってしまうことになる。必殺技は対CPU戦のところで解説したものがほぼそのまま使える。くれぐれも連発や不用意な大技は控えたほうがいい。

投げ技のことについて触れておこう。クニミツはコマンド投げとして払い腰を持っているが、通常の投げとダメージが変わらない。背後からの投げも40ダメージとそれほど攻撃力が高くないので、無理に狙う必要はないと思われる。また、投げた後の追い打ちでクナイ刺しを使う場合は、間合いに気をつけないと当たらない場合がある。

フェイントになるが、跳び膝蹴りの吹雪で相手の目の前に着地して投げる、という方法もある。吹雪の間合いを正確に把握せねばならないため、ある程度クニミツに慣れてから狙ってみよう。もちろんたまには吹雪を相手に当てて、相手を攪乱するのを忘れずに。

必殺技を使いたい衝動を抑えて基本技で戦う。これがクニミツの賢い戦い方といえるだろう。

↑バレリーナハイキックが前進するということは、同じ動作の稲妻も前進するということ。



↑相手が攻撃しようとしたところに2段目が当たる。だが出るのが速い技の場合は反撃の方が先に

・少々強引だが、吹雪の代わりに陽炎で近付いてみるという手も。ただし、滅多に成功はしないだろう

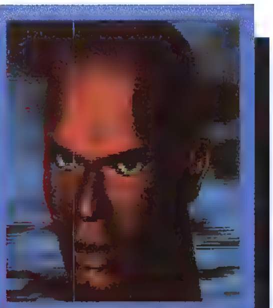
↑クナイ駆けは1歩どころか2～3歩分も前進する。覚えておこう

・・車はやはり近距離しか当たらない

TEKKEN2 for PlayStation

BRUCE IRVIN

ブルース・アービン



最強の立ち技を操る男

レイ、ジュンとともに追加された新キャラ。レイの中のボスとして登場する。そのため、持っている技のほとんどがオリジナルだが、どれも使い勝手がよい。また、限られたキャラクターのみが持つ投げコンボも備わっている。

技解析

ブルースの持っている技のほとんどはコンビネーションを形成しており、パンチ系、キック系のどちらも動きが速い。カウンターで当たれば相手の体力の約半分を奪うことができる。隙があれば、相手の土手っ腹に膝地獄を叩き込め。

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定
＼	ワンツー		10,12	上,上
1	ノーザンライトコンビネーション		20	中
2	ソーク・クラブ		25	上
3	ワン・ツー・ローキック		10	下
4	ワン・ツー・ミドルキック		20	中
5	スライサー	→→	30(クリーンヒット時45)	中
6	サイクロンエッジ		12	下
7	トルネードアッパー	サイクロンエッジ中に	50	中
8	サザンクロスコンビネーション		10,20,25	上,上,中
9	ガトリングコンビネーション		25,12,15,12	中,中,中,下

ワンツー

1 ノーザンライトコンビネーション

2 ソーク・クラブ

3 ワン・ツー・ローキック

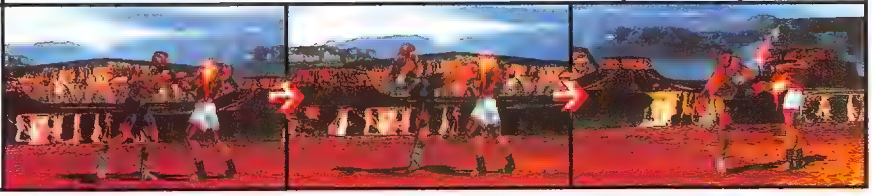
4 ワン・ツー・ミドルキック

5 スライサー

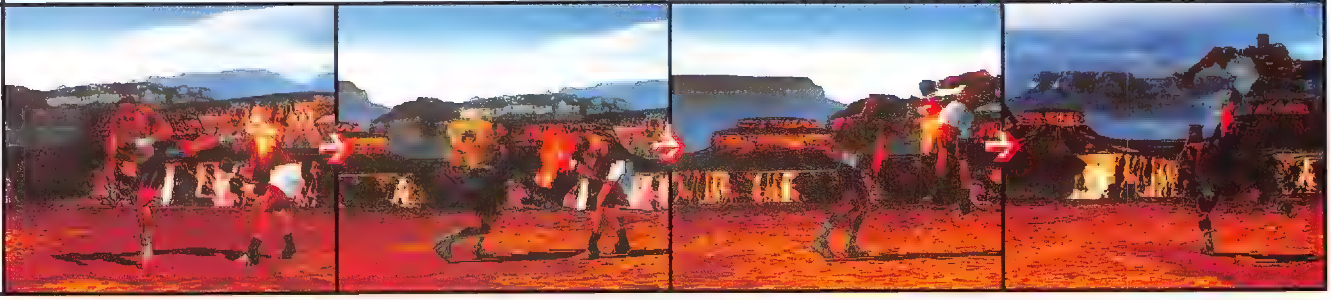
6 サイクロンエッジ

7 トルネードアッパー

8 サザンクロスコンビネーション



9 ガトリングコンビネーション



リーチの長いパンチをいかしたワンツーから攻めを基本にする

ブルースは、ワンツーからの上中下段攻撃のコンビネーションをもっている。主に使う技としては、①のノーザンライトコンビネーションと、④のワン・ツー・ミドルの中段攻撃と、③のワン・ツー・ローの下段攻撃である。ワン・ツー・ハイは威力は高いものの、全部上段攻撃なので、しゃがんでガードされると空振りし、大きな隙が残る。リスキーなので、これは忘れてしまっても構わない。①と④のコンビネーションは、判定と威力は同じなのだが、技の速さと隙の長さに差がある。ワン・ツー・ミドルは速くて隙が大きく、ノーザンライトコンビネーションはスピードが遅い上、隙も大きい。③のワン・ツー・ローは、最後が下段攻撃で威力が低いのだが、最後のローキックの後に左キックを押すとハイキックが出る。ローキックが当たると次のハイキックが連続で当たり、一度に与えるダメージも増すので有効だ。表にはない技だが、ワンツーからのコンビネーションにライジングコンビネーションがある。この技は最初のパンチがカウンターでヒットしないと3発目と4発目が当たらず、ガードされると相手に主導権が渡ってしまう。ブルースはキックボクサーらしい、多彩なキック、パンチのコンビネーションを多く持っている。それらのほとんどは基本技から始まるもので、スピードが速く隙が小さい。その中でもっとも有用なものが、⑩のトリプルティーソークである。ブルースの持つ技の中で、全ての技がつながる唯一のコンビネーションであり、威力も非常に大きい。しかも、1発目のモーションも速いので、相手の技が空振りした後や、隙の大きい技をガードした後の反撃として使うなど、使いどころが多い。しかし万能と言うわけにはいかず、3発目をガードされてし

まうと、確実に反撃を受ける。⑧のコンビネーションは、パンチから始まるコンビネーションで、トータルダメージはもっとも高く、スピードが速くリーチも長い。しかし、最初のパンチがカウンターで当たらないと最後までつながらないので、使いどころが難しい。具体的な狙いどころとしては、ラウンド開始時に、相手がアッパーなど、パンチよりスピードの遅い技を出してくるときなどがある。⑨はキック、パンチ、パンチ、キックと繰り出すコンビネーション。攻撃判定が中、中、中、下段のためしゃがんだ相手に空振りすることがなく、ボタン操作だけで手軽に出せるので強力。３発目が当たると相手が浮くので、最後まで出すと４発目が空振りするが、３発目で出すのをやめると空中コンボを決めることができる。ブルースの強さを象徴したような技である。⑫はキックだけで構成されたコンビネーション。キックから始まるため、リーチが長く威力が高い。２発目が中段攻撃なので、相手がしゃがんで空振りされることはないが、１発目がカウンターヒットすると相手は倒れて２発目以降が空振りしてしまう。

コンビネーション技強いが、単体技も強いのもそろっている

②のソーククラブは、相手と軸をずらしながらひじ打ちを決める技。前への移動距離が長いため相手の近くで出すと空振りをすることがある。

⑤のスライサーは、威力の大きい中段の回し蹴り。この技は近距離で出すと、クリーンヒットで威力が上がり、ガードさせる相手がよろめくので反撃は受けにくい。ムエタイ仕込みのキックボクシングを使うブルースならではの技。⑥は体勢を低くして下段の回し蹴りをする技。この技は⑦のトルネードアッパーを出すための始動技で、この⑥単体だけでは技が出るのが遅く威力が低くい。⑥と⑦はそれで、ひとつの技と考えてもいいだろう。しかし、⑥がカウンターヒットしないと⑦は連続で当たらない。

⑪のサイドワインダーはガード不能技。他のキャラのガード不能技と比べて威力は低いが、出るのは速く、かなり前進するのでリーチは長い。

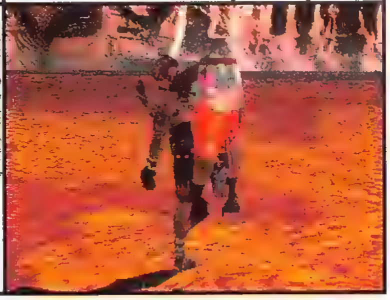
⑬、⑭、⑮、⑯は投げのコンビネーション技。首相撲から相手を反転させ、膝を４発打ち込む。トータルダメージは100で、一度決まれば相手の体力のほとんどを奪うことができる。しかし、⑭のところで投げ抜けされる可能性があるのが欠点。ちなみに、⑬から首投げにつなぐという手もある。

10 → | 15,10,25 | 上,上,中
トリプル・ティー・ソーク

11 ← | 60 | ガ
サイドワインダー

12 → | 18,10,25 | 上,中,上
スナイパーソバットコンボ

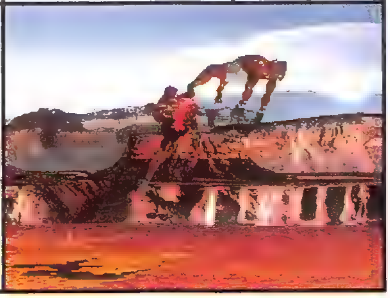
13 接近して→↓ | 20 | 投
正面右膝蹴り（しょうめんみぎひざげ）①



14 ２' ①中に　２' ①中に | 15 | 投
左横膝蹴り（ひだりよこひざげ）②

15 ②'中に | 25 | 投
回し右膝蹴り（まわしみぎひざげ）③

16 ③中に | 40 | 投
真空飛び膝蹴り（しんくうとびひざげ）④



技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
膝地獄（ひざじごく）	※下記の①～④をセットで膝地獄と呼ぶ。		
正面右膝蹴り（しょうめんみぎひざげり）①	接近して →↓↘	投げ技	20
左横膝蹴り（ひだりよこひざげり）②	①中に	投げ技	15
左横膝蹴り（ひだりよこひざげり）②'	①中に	投げ技	15
回し右膝蹴り（まわしみぎひざげり）③	②または②'中に	投げ技	25※Ⓐ
真空飛び膝蹴り（しんくうとびひざげり）④	③中に	投げ技	40
首投げ	①中に	投げ技	35
ティー・カウ・コーン	接近して	投げ技	30
ティー・カウ・トロン	接近して	投げ技	25
レッグバズーカー	→→	上	35
ソーク・クラブ	→	上	25
トリプル・ティー・ソーク	→	上,上,中	15,10,25
ワン・ツー・ハイキック		上,上,上	10,12,30
ワン・ツー・ミドルキック		上,上,中	10,12,20
ワン・ツー・ローキック		上,上,下	10,12,10
トリプルニーコンボ	←	中,中,中	20,15,25
ダブルニー&ローキック	←	中,中,下	20,15,15
ストッピング	←	上	20
ストッピングフェイントニー	←	上,中	20,20
スレッジハンマー		中	40
バック転	←←		
フェイントレッグバズーカー	バック転中に	上	15※Ⓑ
スライサー	→→	中	30ク45
ガトリングコンビネーション		中,中,中,下	25,12,15,12
ストッピングフェイントストレート	←	上,上	20,12
サイドワインダー	←	ガード不能	60
ノーザンライトコンビネーション		上,上,中	10,12,20
サザンクロスコンビネーション		上,上,中	10,20,25
サイクロンエッジ	↘	下	12
トルネードアッパー	サイクロンエッジ中に	中	50
ライジングコンビネーション		上,上,中,中	10,12,12,15
クイックソバット		中,上	25,25
スナイパーソバットコンボ	→	上,中,上	18,10,25
ダブルフェイスブレイカー		中,中	10,10
バックフリング	背後から接近して or	投げ技	40
スナイパースラッシュ	→→→	中	30
サイドロー&サイドハイキック	↓	下,上	15,10
ステップインミドルキック	→	中	15

※Ⓐやられ側②の場合で②'の場合で技から抜ける
※Ⓑ近距離30＋15、中距離30、遠距離15

COMBO ＝BRUCE IRVIN＝

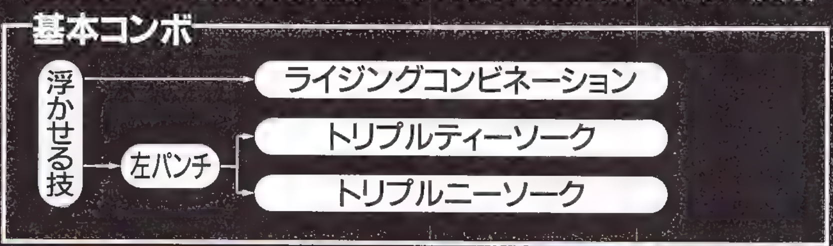
空中コンボ 浮いている相手にコンビネーション技を当ててやれ

ブルースの空中コンボは、コマンド入力が簡単で威力が高いものがそろっている。しかし、その空中コンボも相手を浮かせなければ始まらない。ブルースの浮かせる技の代表格として、フェイスブレイカーとジャンピングフロントキックがある。フェイスブレイカーは、下から上に打ち上げるひじ打ちで、他のキャラの持つショートアッパーと同じ。ただし腕を半分に曲げるためにせっかくの長いリーチが半減してしまう。ジャンピングフロントキックは、フェイスブレイカーより相手を高く浮かせることができるので、空中コンボが当てやすい。さらに威力も高いので、空中コンボはジャンピングフロントキックから狙っていきたい。その他の浮かせる技として、ダブルフェイスブレイカーとガトリングコンビネーションがある。ダブルフェイスブレイカーは、左右のフェイスブレイカーを交互に出す技。スピードは速いが、1発目がカウンターヒットしないと2発目につながらず、相手を浮かせることができない。ガトリングコンビネーションは3発目のアッパーで相手を浮かせられる。この技もカウンターヒットしないと2発目以降の技が連続で当たらない。しかし、1発目がカウンターヒットすれば3発目のアッパーまで確実に当たり、空中コンボを決めることができる。そこで4発目のローキックを出さずに止めるのだ。出してしまうとローキックが空振りするうえ、空中コンボを決めることができなくなってしまう。

これらの技で相手を浮かせることができたなら、空中コンボを当てることになる。まず簡単な空中コンボに、ライジングコンビネーションを使ったものがある。この技は左右のパンチを交互に押すだけの簡単な操作で出せるので、空中コンボに慣れるまではこれを使うのがいいだろう。しかし、この技は全体的な威力が低いうえ、3発目が空振りするので、与えるダメージはそれほど高くならない。

次にトリプルティーソークを使ったものがある。この空中コンボは、ライジングコンビネーションを使うものより威力が高い。このコンビネーションを当てるときは、最初にリードジャブを当てた方がいいだろう。もちろんさらにダメージを与えることができるというほかに、パンチが当たると相手がまた跳ね上がるので、トリプルティーソークを決めやすくなる。ただ、リードジャブを当てる際レバーを前に入れていると、トリプルティーソークの1発目が出てしまうので注意しなければならない。ちなみに2発目は空振りする。次にトリプルニーコンボを使った空中コンボを紹介しよう。これらの空中コンボの中では1番威力が高い。この技は空中に浮いている相手に対して当たる範囲が広くなっており、低い位置の相手にも当てることができる。さらに、バウンドしている相手にも当たる場合もあるので、落ちついて狙うことができる。ただし、この技のコマンドに後ろ方向の入力があるため、下がってしまわないように気を付けたい。この空中コンボも最初にリードジャブを当てたほうが決めやすくなる。そのほか、鉄拳には変わったシステムを利用した連続技がある。それは、相手が空中に浮いてから落ちてバウンドしているところに、何か技を当てると相手が跳ね上がり、さらに技を入れることができるというものである。そして、それを利用すると当たりそうもない技を当てることができる。その中で一番威力があり、なおかつ一番インパクトがある連続技に、サイクロンエッジからのトルネードアッパーがある。

←浮かせる技はフェイスブレイカーよりも、ジャンピングフロントキックを主に使おう。



←タイミングが余程遅くない限り、ちゃんと3発当たる。コマンド入力が簡単でダメージが大きいので確実に決めれるように練習しておこう。

基本的に空中に浮いている相手は、技を当てると横に飛んでいくため、上に飛んでいくようなトルネードアッパーは当たらない。しかし、バウンドしたところにサイクロンエッジを当てると、相手は横に飛んでいかずに跳ね上がるため、トルネードアッパーが当たる。ただ、サイクロンエッジを当てるタイミングが難しく、速くても遅くてもいけない。相手の浮いている高さが、ブルースの胸から頭の位置くらいでサイクロンエッジを出すといい。普段当たることのないトルネードアッパーだけに、このようなチャンスには確実に当てたい。そのほか、サイドロー&サイドハイキックとトリプルニーコンボを使ったものもある。サイドロー&サイドハイキックはタイミングがやさしく、最初のローが当たると大抵次のハイキックも当たる。ただ威力が低いので実戦的ではない。トリプルニーコンボは2発で止めたものを2回繰り返すだけでいい。見た目は悪いが威力は高い。

↑フェイスブレイカー、ジャンピングフロントキックのどちらでもいいから、とにかく相手を浮かせる。

↑リードジャブを当てて、ダメージを稼っておく。当たるなら、タイミングは速くても遅くても構わない。

↑ここが重要。タイミングが失敗すると、次のトルネードアッパーが当たらない。タイミングは体で覚えよう。

↑ちゃんとトルネードアッパーが当たる。普段当てることができない技なので、当てれるときに当てておこう。

本物の強さを手に入れるために今日も精進

巷の鉄拳プレーヤーの間では、「ブルース強すぎ」、「勝って当たり前」といわれ、風当たりが強い。フン、見苦しい。そういう輩には、屈辱的な敗北を与えたほうがいい。そのためには、スレッジハンマーなんかで勝つのがいい。あのキックボクサーらしからぬパンチは、喰らった相手のほとんどは、屈辱感を味わうはずだ。格好悪さでは、レッグバスーカーもタメを張る。これらを駆使して、嫉妬深い奴等を黙らせろ。

一撃必殺の膝地獄。入力は難しいが、決まれば逆転も狙える

ブルースには10連コンボがない。頼りになるコンビネーション技が多いので、当然といえば当然なのだがそれでは少し寂しい。しかし、その寂しさを紛らわせてくれる技がある。そう、膝地獄である。その破壊力はすさまじく、相手の体力の約７割を奪うことができる。

膝地獄は、ほかのキャラの連続投げと同じく投げる前にしゃがみ移動をする。このしゃがみ移動は、上段攻撃をかわすことができるので、パンチなどの攻撃をかわしながら投げたり、移動手段としても利用できる。しかし、このしゃがみ移動があるため、投げにいくのは相手に簡単にばれてしまうので、なかなか決まらない。そこで、わざとしゃがみ移動をして下段ガードを誘い、そこから空中コンボを狙うという戦い方もできる。そうして相手のガードを惑わせば、膝地獄が決めやすくなってくる。

実は膝地獄には、投げ抜けができるという欠点がある。投げ抜けできないものに、首投げがあり確実に通常投げ以上のダメージを与えることができるが、膝地獄の威力には遥か及ばない。

←このときが投げることのできるチャンス。リスクを背負うことも大切。

↑せっかく投げることができたから真空飛び膝蹴りまで決めたい。

←相手が投げ抜けをするようなら首投げで確実に反撃を。

膝地獄（ひざじごく）

正面右膝蹴り（しょうめんみぎひざげり）①	接近して→↓↘
左横膝蹴り（ひだりよこひざげり）②	①中に
左横膝蹴り（ひだりよこひざげり）②'	①中に
回し右膝蹴り（まわしみぎひざげり）③	②または②'中に
真空飛び膝蹴り（しんくうとびひざげり）④	③中に
首投げ	①中に

CPU攻略

空中コンボで体力を奪いトドメはコンビネーション技で攻めろ

CPUは基本的に、ラウンド開始時はしゃがんでいることが多いので、浮かせことができる中段攻撃を当てて空中コンボを決めよう。その時に決める空中コンボは、サイクロンエッジからのトルネードアッパーにしたい。もしできないのであれば、トリプルニーコンボを当てておくのもいい。空中コンボが決まらないようであれば、コンビネーション技で攻めるといい。主に使う技としては、ワン・ツー・ローとスナイパーソバットコンボとガトリングコンビネーション。ワン・ツー・ローは、全部ガードされても、４発目にハイキックを出すと大抵当たってくれる。スナイパーソバットコンボは、技が出るのが速く、リーチが長いので、離れた場所から出すと攻撃しながら近づくことができる。CPUは下段攻撃が弱いので、ガトリングコンビネーションでダウンを奪おう。

←CPUは大抵技に当たってくれるのだが、ラウンドが進むに連れてガードが堅くなってきて苦戦する。そんなときは、ガトリングコンビネーションを出せばいい。３発目まではガードするが……。

→４発目のキックにはよく当たる。ダウンするので間合いを離すか、起き上がりに合わせて攻撃をするのもいい。しかし、実はこの後に、サイクロンエッジからのトルネードアッパーが待っている。

対戦攻略

出るのが速いコンビネーションと強力な連続投げが武器

上段攻撃で、下段攻撃を止めることができる鉄拳において、一番出るのが速い左パンチは攻撃をするうえで重要になる。ブルースは、この左から始まるコンビネーションを多く持っているので、それらのコンビネーションが攻めの中心になってくる。その中にワンツーからのコンビネーションがある。主に使うのはワン・ツー・ローキックとワン・ツー・ミドルキック。これらは相手の攻撃を止めながら、ローキックの下段攻撃とミドルキックの中段攻撃の二択が迫れる。ワン・ツー・ローを出す際、最後に左キックを押したほうがいい。威力が上がり、相手にプレッシャーを与えることができる。

攻めとして有効な技に、ガトリングコンビネーションがある。この技は中段攻撃と下段攻撃で構成されているため、相手が離れていない限り、空振りすることはない。ガードされても反撃されることはなく、これを連発しているだけで相手は嫌なものだ。さらに、この技には秘密がある。それは４発目の蹴りが当ったあとに、サイクロンエッジとトルネードアッパーが当たるのというものである。やり方はポールの葉桜鉄騎から落葉の連続技と同じだが、こちらの方がタイミングが難しい。失敗するとサイクロンエッジが当たった後に、相手は横に飛んでいってしまいトルネードアッパーが当たらない。難しい連続技だが、ダメージが大きく、実戦的で対戦には使えるので、マスターしておきたい。単体の技では、スライサーが非常に使える。コマンドが前に二回入れるためダッシュしながら出すことができる。出るのが少し遅いが、クリーンヒットかカウンターヒットした場合は、体力の３分の１くらい奪うことができる。一応、カウンターヒットしたときは、踏みつけが連続技になる。ガードされると反撃されてしまうが、トリプル・ティー・トークも狙っていきたい。安全な使い方として、相手の攻撃をガードした後の反撃に使うといい。ポールの落葉、レイの後掃燕舞などは、硬直が長いので確実に当てることができる。その他に意外なもので、崩拳もガードした後に反撃できる。もし、間合いが離れてしまったなら、スナイパーソバットコンボの最初の２発を代用するといい。最後はやはり膝地獄だろう。肉体的なダメージとともに、精神的なダメージも大きく、試合運びを有利にすすめることができる。パンチで相手の攻撃を止めた後に出したり、しゃがみ移動のフェイントを混ぜれば、投げられる確率が上がるはずだ。

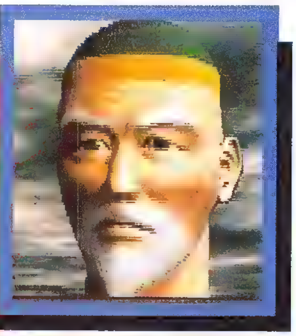
←ガトリングコンビネーションは中段攻撃の連続から突然下段攻撃になるので、最後のローキックが当たることがよくある。

←硬直が解けたなら、すぐにサイクロンエッジを出す。慌ててコマンド入力を失敗してしが出てローキックを出さないように。

←サイクロンエッジのタイミングが合えばちゃんと当たる。ローキック１発からトルネードアッパーがあたる夢のコンボ。

TEKKEN 2 for PlayStation

WANG JINREI
王 椋雷



見かけはただのじいさんだが

前作でミシェールの中ボスだったワン。今回はジュンの中ボスとして登場する。技は基本的にミシェールと同じ。だが今作では、強力な技が追加されている。技の数から考えると、かなりの攻撃方法が存在するといえるだろう。

技解析

大纏崩捶と崩拳、返し技に数種の特殊投げ。多彩で強力な技を多く持つワン、このキャラクターは全技が"使える"といっても言い過ぎではないだろう。その証拠として、技はミシェールと同じだが、戦い方はかなり違うものになってくるはずだ。

基本はミシェール。だがさらに強力な技が追加されている

ワンの技はそのほとんどがミシェールを基本としている。写真を見てもらえば分かるとおり、④の崩捶と⑦の大纏崩捶、②の後ち腿と③の穿弓腿など全く同じ性能の技を持っている。もちろん大纏崩捶の後には強のダウン攻撃が必ず当たる。それに加えてワンはミシェールが持っていない数多くの技を使うことができる。どれも戦い方に大きく関係してくるものばかりだ。

最たる例は⑧の崩拳だろう。出るまでがすばやく、大きく踏み込むために攻撃射程が長い。さらにクリーンヒット時には49という、単体の技では群を抜いた威力を誇っている。出るまでがすばやいのでカウンターヒットしやすく、最大61ダメージまで叩きだせる。

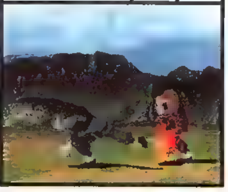
もうひとつ例を挙げよう。それは⑯の返し技だ。崩拳がオフェンスだとすればこちらはディフェンスに含まれる。このふたつだけでも相当戦略が変わってくるだろう。

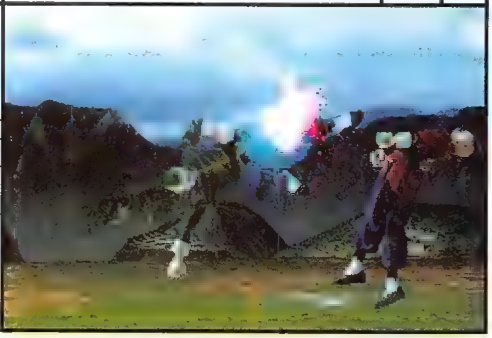
数こそ多くないけれどバリエーションが豊富なワンの必殺技

ミシェールのところでも解説しているが、それぞれの技について軽く触れておこう。

まず①の衝腿、前方を足の裏で蹴るキックだ。攻撃範囲が前方に長く、相手の攻撃の出鼻を挫くことができるだろう。②の後掃腿はダウン中の相手にも当たる技だが、しゃがみ前進をしなければならない関係上、あまり使うことはないだろう。どちらかといえば③の穿弓腿を出すために存在しているようなものだ。その穿弓腿は上段攻撃。相手が後掃腿を下段ガードした場合、そのままでいるとその相手の頭上を跳び越していってしまう。④の崩捶は⑦の大纏崩捶につなげるための重要な技。大纏崩捶の後は強のダウン攻撃が必ず当たることは前述のとおり。⑤の斬捶と⑨の蒼空砲はどちらも立ち上がり途中にコマンドを入力する必殺技。腕や足を振り上げるため、前方への攻撃判定が強い。⑩の前掃腿はコンビネーションの基本となる技なので、必ず習得してほしい。身体を回転させながら下段キックを放ち、ダウンしている相手にも当てることができる。技が出るまでが速いので非常に使い勝手がいい。この技からつながる技の中でも⑪の前掃十字把は、当たれば

1 ↘ 17 中
衝腿(しょうたい)

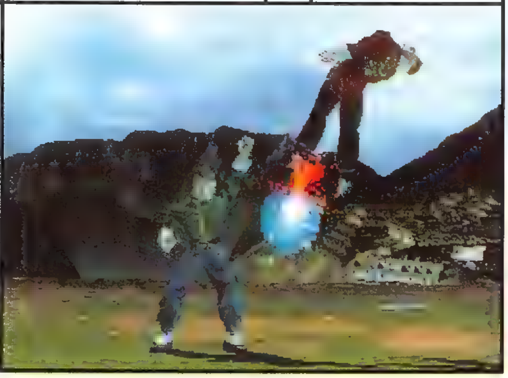
2 しゃがみ前進始め 12 下
後掃腿(こうそうたい)


3 後掃腿中 25 上
穿弓腿(せんきゅうたい)


4 ↘ 15 中
崩捶(ほうすい)

5 立ち上がり途中 18 中
斬捶(ざんすい)

6 立ち上がり途中 、 、 18,10,25 中、中、中
斬捶通天砲(ざんすいつうてんぽう)

7 崩捶ヒット中に 30 崩捶ヒット中は必ず当たる
大纏崩捶(だいてんぽうすい)


8 ↓↘→ 33(クリーンヒット時49) 中
崩拳(ぽんけん)

9 立ち上がり途中 20 中
蒼空砲(そうくうほう)

10 しゃがみ途中 | 15 | 下

前掃腿（ぜんそうたい）

11 しゃがみ途中 、 | 15,25 | 下、中

前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）

14 背後から接近して or | 40 | 投

背落し（せおとし）

12 しゃがみ途中 、↓ | 15,10 | 下下

前掃扇腿（ぜんそうせんたい）

13 しゃがみ途中 、 | 15,20 | 下上

前掃連腿（ぜんそうれんたい）

15 相手に接近して↘↘ | 30 | 投

残月（ざんげつ）

16 相手の攻撃に合わせて ← or ← | — | 返し投げ技

返し技（かえしわざ）

17 ↘ | 30 | 立ちガードできる、しゃがみは投げられない

竜巻投げ（たつまきなげ）

相手を空中に浮かせることができる。空中コンボで使用することになるだろう。⑳の合突きはダウンしている相手にも当たる両掌を突きだす中段攻撃。コンボの追い打ちに使用することもできる。

特殊な投げ技とガード不能技 ワンの強さはここから始まる…

⑮の残月と⑰の竜巻投げは全キャラクターを通してみても、かなり特殊な投げ技だ。

残月のほうは相手を背後に吹き飛ばし、しばらく動けないようにするというもの。ステップインで近付いてコンボを叩き込むことができる。一方竜巻投げは、ガードで防がれてしまう特殊な投げ技。相手がガードを解いていることが条件なので、技の後の隙や技が出る寸前などを投げることになる。いわば奇襲の投げだ。

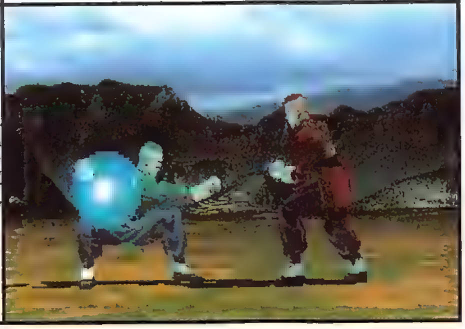
また、ガード不能技はミシェールと同じ（だがコマンドは違う）⑱の絶招通天砲と100ダメージを誇る⑲の青嵐拳がある。どちらも簡単に出せるので隙を見て狙いたい。絶招通天砲はミシェールと同じく空中コンボの起動技として使用できる。

18 ←← | 70 | ガ

絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）

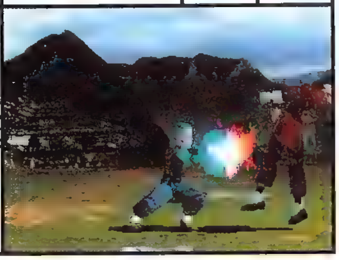
19 ← | 100 | ガ

青嵐拳（せいらんけん）



20 ↘ | 25 | 中

合突き（あわせづき）



技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
切込倒し（きりこみたおし）	接近して	投げ技	35
首投げ（くびなげ）	接近して	投げ技	35
ジャーマンスープレックス	背面取り中	投げ技	45
崩拳（ぽんけん）	↓↘→	中	33㋗49
通天砲（つうてんほう）	、、	上、中、中	18,8,21
通天砲（つうてんほう）	↘、	中、中	12、21
前掃腿（ぜんそうたい）	しゃがみ途中	下	15
前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）	しゃがみ途中 、	下、中	15、25
前掃連腿（ぜんそうれんたい）	しゃがみ途中 、	下、上	15、20
前掃扇腿（ぜんそうせんたい）	しゃがみ途中 、↓	下、上	15、10
蒼空砲（そうくうほう）	立上がり途中	中	20
烈震踏（れっしんとう）	前大ジャンプ始め	中	35
斬捶（ざんすい）	立上がり途中	中	18
斬捶通天砲（ざんすいつうてんほう）	斬捶中 、	中、中、中	18,10,25
双掌破（そうしょうは）	→→ or→（or →）	中	20㋗30
崩捶（ほうすい）	↘	中	15
大腿崩捶（だいてんほうすい）	崩捶ヒット中に	崩捶ヒット後は必ず入る	30
衝腿（しょうたい）	→	中	17
背面取り	ヒット後←	上	12
後掃腿（こうそうたい）	座り前進始め	下	12
穿弓腿（せんきゅうたい）	後掃腿中	上	25
合突き（あわせづき）	↘	中	25
右掌底打（みぎしょうていうち）	→	中	21
残月（ざんげつ）	相手に接近して ↘↘	投げ技	30
背落し（せおとし）	背後から接近して or	投げ技	40
迅脚前掃連腿（じんきゃくぜんそうれんたい）	、 、	上、下、上	20、15、20
迅脚前掃十字把（じんきゃくぜんそうじゅうじは）	、 、	上、下、中	20、15、25
迅脚前掃扇腿（じんきゃくぜんそうせんたい）	、 、↓	上、下、下	20、15、10
青嵐拳（せいらんけん）	←	ガード不能	100
竜巻投げ（たつまきなげ）	↘	投げ技	30
絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）	←← （←でキャンセル）	ガード不能	50
返し技	相手の攻撃に合わせて← or←	返し投げ技	

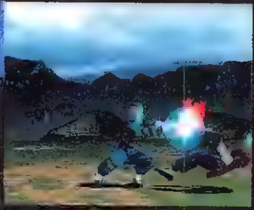
COMBO =WANG=

10連コンボ　10連が最後まで決まるかどうかでダメージに大差

ワンの10連コンボはひとつ。これはミシェールとほとんど同じものだ。4発目と8発目がガードポイントだが、ラスト10発目のモーションが少し遅いため、ここで返し技を決められる恐れがある。

この10連コンボは比較的使いやすく実用度も高いのだが、10連コンボ自体がひとつしかないため、簡単に見切られてしまう。最後の前掃十字把がガードされた場合は恐らく反撃を受けてしまうだろう。

しかし、最後の前掃十字把から空中コンボへ発展させることができるのを忘れてはならない。再度前掃十字把を当ててから追い打ちに合突きを決めれば、最高で13コンボの131ダメージを与えることが可能だ。だが、ここは10連コンボの最後の1撃を止めて別のコンボをしかけるというのも悪くはない。



→合突きは手軽だが強力な追い打ち攻撃。なり前方まで当てることが可能だ。

→前掃十字把は非常に重宝する必殺技。もしこれがなかったら戦い方が変わっていた。

10連コンボ

OLD	1	2	3	☆4	5	6	7	☆8	9	10
入　力	○●/○○	●○/○○	●○/○○	○●/○○	○○/●○	○○/●○	○○/●○	○○/○●	○○/○●	●○/○○
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

空中コンボ　絶招通天砲からの凶悪空中コンボはやはり存在する

最初の技さえ決まればつなげるのは非常に簡単な、それでいて膨大なダメージを与えられる絶招通天砲からの空中コンボ。ミシェールにあったこのコンボは、やはりワンにも存在している。しかも合突きという追い打ち攻撃まで持っているため、さらに強力になっている。

写真で紹介しているコンボの前掃十字把のところを斬招通天砲に変えれば、追い打ちに合突きで5ヒットコンボ121ダメージとなる。

さらに簡単なコンボとしては前掃十字把から合突き、もしくは烈震踏といったものが挙げられる。これだけで50〜60のダメージを与えることが可能。

またCPU攻略のところで説明するが、崩捶から大纏崩捶、さらに強のダウン攻撃につなげることで相手の体力ゲージを半分してしまう程のダメージを与えられる。

←↓絶招通天砲から前掃十字把へつなぐ。その後に少しタイミングを遅らせたほうがダメージが多くなる。

コマンド

←➡●○/○○、↓○○/○●、●○/○○

↘●●/○○ orしゃがみ途中○○/○●

←合突きが失敗してしまいそうなら、無理をせずにとりあえず前掃腿を当てておくという手もある。

CPU攻略

最初から最後まで"大纏崩捶コンボ"狙いで進んでいける

スタート直後にCPUに向かって近付いていくと、CPUはとりあえず投げを警戒してしゃがむ。そこへ中段攻撃の崩捶を当てて、すぐに大纏崩捶へつなげる。大纏崩捶が当たったらさらに強のダウン攻撃を当てる。これで相手の体力ゲージの残りは半分になっている。このコンボはラストまで通用するものなので、実際この技しか使わずにクリアが可能だろう。これは対戦においても非常に有効なコンボだ。

→キーを前方斜め下に入れて右パンチ、左パンチ。ガードされても隙はない。

対戦攻略

不意を突いた投げ技、カウンター狙いの崩拳、そして大纏崩捶

対CPU戦ではなかなか使えない投げ技。対戦ではどんどん使っていってかまわない。特殊な投げ技、竜巻投げは相手がガードしていると決まらないという特徴を持っている。この技は相手が何かの技のモーション中でなくては投げられない。相手の攻撃を空振りさせて投げられればベスト。ステップバックやステップインを駆使して相手のミスを誘おう。

ダメージの点でいえばカウンター崩拳も狙いたい。竜巻投げも崩拳も幸い同じようなシチュエーションから狙っていけるので状況をみて、もしくは好みで使っていけばいいだろう。もし崩拳が当たったら、すかさず近付いて前掃腿や踏みつけなどの追い打ちを決めておこう。

また、CPU攻略のところで説明した大纏崩捶コンボも決まりやすい。だが、ダメージが大きいからといってそればかり狙っていると、攻撃が単調になって逆に読まれてしまう。注意が必要だ。

絶招通天砲からの空中コンボは、全て決まれば相手の体力をほぼ0にすることができる。ガード不能技を当てるのは難しいが、ぜひ試してみてほしい。

↑カウンターでクリーンヒットすれば相手の体力ゲージの50%程度も減らすことのできる崩拳　強力な攻撃手段だ

・残月は相手を後ろに吹き飛ばす。いちいち後ろを振り向かなければならないのが難点だ。近付いてからは空中コンボを起動させたいが、間に合わなければ通天砲などでもいいだろう。

・竜巻投げが決まった後に[illegible]走ってからのスライディングがよく決まる。確かに不意を突く攻撃ではある

鉄拳2 for PlayStation Players' Guide 専門用語集 TEKKEN2 TECHNICAL TERM

【　浮かせる技　】
相手に当たったとき、その相手を空中に浮き上がらせる技。相手が浮き上がる高さ、飛距離は技によって異なる。またそれは、技が当たったときの相手の状態に応じても変化する。技によってはカウンターヒット時にのみ、相手を宙に浮き上がらせるものも存在する。

【　起き攻め（起きあがり攻め）　】
ダウン状態、またはそれに準じた状態にある相手が、起きあがるための動作をしたところへ攻撃を仕掛けること。起き攻めにはすべての下段、および中段攻撃を当てることができ、これが当たった場合、相手はもう一度ダウンさせられる。

【　カウンターヒット　】
攻撃判定発生以前の攻撃モーション中のプレイヤーに、もう一方のプレイヤーの攻撃が当たること。この場合、カウンターヒットした技は、相手に1.25倍＋相手の出そうとした技の攻撃力の0.25倍（端数切り捨て）のダメージを与える。技によっては、カウンターヒットした後に相手を浮き上がらせるものも存在する。

【　基本投げ　】
右パンチと右キックのボタン、左パンチと左キックのボタンを同時に押したときに繰り出す投げ技の総称。全キャラクターに用意された投げ技で、『鉄拳２』の基本攻撃システムの一部である。投げる前には手を伸ばすモーションがあり、これが相手に届けば投げが成立。届かなければその相手は投げられない位置にいるということ。

【　空中コンボ　】
「浮かせる技」で浮かせた相手に対し有効なコンボ。

【　クリーンヒット　】
特定のコマンド技にのみ存在するフィーチャー。技がある特定の距離で当たった場合に発生し、その技のダメージが1.5倍（端数切り捨て）になる。

【　攻撃判定　】
攻撃モーション中に、キャラクターが相手にダメージを与えられる状態であるか否かの判定。そしてその判定が出る以前、消えたあとに存在する「相手にダメージを与えない攻撃モーション」が、いわゆる「隙」。それが短ければ短いほど、技の性能は高いということになる。

【　攻撃種類　】
攻撃が当たる位置。つまり上段、中段、下段、ダウン攻撃、投げ技、ガード不能技の別。上段への攻撃は立ちガード、およびしゃがみで回避できる。中段への攻撃は立ちガードでのみ防御可能、下段攻撃はしゃがみガードでのみ防御可能。ちなみにヨシミツの不惑は「自分もガード不能技」という特種であるとする説もあるらしい。

【　コマンド投げ　】
基本投げ以外の操作で出すことができる投げ技。

【　コンボ　】
相手がガード、および回避ができない状況にある間に、次々と当てられる一連の技の組み合わせ。

【　軸ずらし　】
キャラクターが相手の攻撃の方向軸からずれること。またはその動きを含んだ技のこと。通常、キャラクターは互いに攻撃が可能な同一軸上で向き合っているが、軸ずらしを行なうと互いの向きに角度がつく。

【　中ボス　】
アーケードモードの８番目の対戦相手として登場するキャラクター。その８番目に出現するキャラクターは、プレイヤーが選択したキャラクターに対応して決定される。ある条件を満たすと、プレイヤーが操作するキャラクターとして選択可能になる。

【　つなぐ／つながる　】
相手が攻撃をガードした、または攻撃に当たった瞬間から、次の行動に移れるようになるまでの間に、攻撃したプレイヤーが続けざまにもう一度攻撃することを「つなぐ」。またそうすることができること「つながる」という。

【　トータルダメージ　】
一連の流れを持つ攻撃やコンボのダメージの総計。与えるダメージの理論的最大値。空中コンボでは空中でのダメージに修正がかかるため、本書に掲載されている値と実測値は異なる場合がある。

【　投げ抜け　】
相手の投げ技を、投げられる側のプレイヤーのコマンド入力によって、それを回避する動作。相手の投げ技が成功した時から規定フレーム以内に、仕掛けられた投げ技に対応する「投げ抜けコマンド」を入力することによって投げ抜けを実行することができる。規定フレーム数は、決められた投げ技によって異なる。ただし、一部のコマンド投げには対応したコマンドが存在せず、投げ抜け不可能なものがある。

【　投げ間合い　】
キャラクターの体格に応じて決定された、相手を投げることのできる間合い。投げ技の予備動作である「手を伸ばす」動作で、手が相手の体に届く範囲が投げ間合いとイコールになる。よって手の長いキャラクターは、それだけ投げ間合いが広いことになる。相手が投げ間合いの外にいる時に投げを試みるとキャラクターは手を伸ばすが、その手は空を切って寂しく胸元に戻ってくる。

【　派生技　】
それ単体では出すことができず、ある特定の条件下でなければ出すことができない技。
原則的に、その技が出る前に他の技が出ていることが条件のひとつになるが、派生技とその前に出ている技が必ずしも連続技になっているとは限らない。

【　バウンド　】
キャラクターがなんらかの理由で地面に落ちたときに跳ね返る動きを指す。バウンド中は空中にいる状態と見なされ、これを利用した空中コンボも存在する。当然、この状態における攻撃に対してはダメージの修正もかかる。

【　必殺技　】
コマンド技の別称。当てたからといって相手を必ず葬り去るわけではないのであしからず。また、「こいつの左ストレートはどんな相手も一発ＫＯだ！」という左パンチがあったとしても、本書ではそれを必殺技とは呼ばないことにしている。

【　よろけ　】
通常技またはコマンド技の一部のものにのみ存在するフィーチャー。技が相手に当たるか、ガードされた場合に相手がよろよろと腰を引いてよろけ、操作不能になる状態。コマンド技表の中にある「ひるみ」も同義語。そしてその状態をつくり出すことのできる技が「よろけ技」である。

【　連携技　】
ふたつ以上の技の組み合わせから形成されるコマンド技。技と技の合間にある隙が短く、続けざまに繰り出せる一組の技。ただし技と技の間に隙がないわけではないので、ひとつの技が終わる度に次の技を相手にガードされる可能性が生まれる。ただし、連携技の中に連続技の特質を持つ技の組み合わせが含まれる場合でも、その技は「連携技」とされる。

【　連続技　】
技と技の間の隙が極端に短く、一連の流れの中でどこかひとつの技が当たると、以降全ての技が相手に当たるという一組の技。ただし技が当たった時点での相手との間合いによっては、以降の技を空振りすることもある。

【　連続投げ　】
連続して決めることができる一連のコマンド投げ。または投げ技の後に投げ技を連続して決めること。ただし、連続投げにおける投げ技と投げ技の間でも、投げ抜けは可能になっている。もちろん、投げ抜けのコマンドとタイミングを知らないプレイヤーにとってはズルい技と言われてしまうだけである。場合によってはハメ技の烙印まで押されるかもしれないが、それは連続投げの威力の大きさに免じて許してやってほしい。

ハイパープレイステーション特別編集
『鉄拳２プレイヤーズガイド』

1996年５月５日発行
第６巻第16号通巻第 173号

発行人／鶴味政一
編集人／岡村尚正
発行所／（株）ソニー・マガジンズ
住所／〒102 東京都千代田区五番町６－２
電話／03-3234-6860（編集）
　　　03-3234-5101（広告）
　　　03-3234-5811（販売）
印刷所／凸版印刷株式会社
写植／有限会社ナグ
定価680円（本体660円）
© Sony Magazines Inc.
© 1994 1995 1996 NAMCO LIMITED
＊本誌掲載の記事・写真の無断複写・転載を禁じます

制作

■企画・構成

戸田秀実（HEAD ROOM）

■攻略・執筆

日野麻也（HEADROOM）
植竹貴史（HEADROOM）
千田正憲（HEADROOM）
野畑清人（HEADROOM）

■アートディレクション・デザイン

東京グレートディレクション

■編集協力

古久根聖

■協力

(株)ナムコ

鉄拳2 for PlayStation Players' Guide

鉄拳2 for PlayStation Players' Guide

付録 コマンド技一覧表

Appendix・COMMAND LIST

HEIHACHI MISHIMA
三島平八

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
金剛落とし(こんごうおとし)	接近して	投げ技	35
裸締め(はだかじめ)	接近して	投げ技	30
超[illegible]	接近して→→	投げ技	35
ワンツーパンチ	(→) 、	上、上	10(12)、15
[illegible]	↗ 、	上、下	25、15
風神拳(ふうじんけん)	→☆↓↘	中	30
空斬脚(くうざんきゃく)	→→→	中(ガード後よろけ)	30
右踵落とし	→	中	30
踵落とし	立ち上がり途中 、	中、中	13、21
閃光烈拳(せんこうれっけん)	(→) 、 、	上、上、中	10(12)、10(18)
破砕[illegible]	、	中	30
雷神拳(らいじんけん)	→☆↓↘	中	38㋗57
鬼哭連[illegible]	(→) 、 、	上、上、上	10(12)、15、25
無双連拳	↘ 、	中、中	10、28
奈落払い[illegible]	→☆↓↘ 、 、	下、下、下	17、12、12
奈落払い踵切り(ならくばらいかかときり)	奈落払い中レバーニュートラル 、	中、中	20、15
左踵落とし	→→	中	30
崩拳(ぼんけん)	↓↘→	中	33㋗49
[illegible]	→☆↓↘	中	35
地斬脚(ちざんきゃく)	→☆↓↘	下	25
[illegible]	↗ 、	中、中	25、22
鬼神拳(きじんけん)	→→	中	40
影足(かげあし)	←←☆		
瓦割り(かわらわり)	しゃがみ途中	中	15
瓦割り[illegible]	しゃがみ途中 、	中、中	15、30
仁王砕き(におうくだき)	背後から接近して or	投げ技	45
鬼[illegible]	相手がダウン中↓	ダウンした相手にのみヒット	25
鬼瓦(おにがわら)	↓	ガード不能	70

㋗=クリーンヒット時のダメージ

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)	→→				☆		☆			
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)			☆			☆			☆	
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)										
攻撃種類										中
攻撃力										30

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)										
攻撃種類							上	中	中	中
攻撃力							5	8	21	25

PAUL PHOENIX
ポール・フェニックス

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
腕取り逆十字	接近して	投げ技	35
一本背負い	接近して	投げ技	35
巴投げ	接近して ←	投げ技	35
裏当て	接近して →→	投げ技	35
ワンツーパンチ	(→) 、	上、上	10(12)、15
双飛天脚(そうひてんきゃく)	↗ 、	中、中	21、21
崩拳([illegible])	↓↘→	中	35㋗52
PKコンボ	(→) 、	上、上	12(15)、30
PDKコンボ	(→) 、↓	上、下	12(15)、17(19)
落葉(らくよう)	しゃがみ途中 、	下、中	15、25
あびせ蹴り	→→	中(ガード後よろけ)	20
葉桜(はざくら)	しゃがみから↘	中	30
岩石割り	(相手がダウン中)しゃがみ途中	ダウンした相手にのみヒット	25
三宝龍(さんぽうりゅう)(上段)	→→ 、 、	中、中、上	20、15、25
三宝龍(中段)	→→ 、 、→or↘	中、中、中	20、15、15
三宝龍(下段)	→→ 、 、↓or↙	中、中、下	20、15、15
瓦割り(かわらわり)	しゃがみ途中	中	15
瓦割り崩拳(かわらわりぼんけん)	しゃがみ途中 、	中、中	15、30
瓦割り落葉(かわらわりらくよう)	しゃがみ途中 、 、	中、下、中	15、15、25
葉桜崩拳(はざくらぼんけん)	しゃがみから↘ 、	中、中	30、30
疾風(はやて)	→→	中	15
風牙(ふうが)	接近して↘	投げ技	40
葉桜[illegible]	しゃがみから↘ 、	中、下	30、25
背落し(せおとし)	背後から接近して or	投げ技	40
万[illegible]	←	ガード不能	100
アルティメットタックル	↙	ガード不能投げ技	5※Ⓓ
闇雲(やみくも)	タックル中 、 、 、 、	投げ技	5、5、5、5、5
闇雲絞め(やみくもじめ)	タックル中↓ 、 、 、 、	投げ技	5、8、8、35
逆PDKコンボ	、	上、下	10、15
クイックPKコンボ	前進中 、	上、上	10、20
返し技	相手の攻撃に合わせて← or←	返し投げ技	

※Ⓓ=やられ側 でタックル抜け

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)				☆				☆		
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)				☆				☆		
攻撃種類				中	下	中	上	中	下	中
攻撃力				6	7	8	5	8	10	30

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)					☆					
攻撃種類					中					
攻撃力					30					

NINA WILLIAMS
ニーナ・ウィリアムズ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
居反(いぞり)	接近して	投げ技	30
四方投げ(しほうなげ)	接近して	投げ技	30
[illegible]	接近して↓↘	投げ技	50
首刈り投げ(くびかりなげ)	接近して →	投げ技	40
掌握([illegible])	接近して↓↘→	投げ技	15
首刈十字固(くびかりじゅうじがため)	掌握中 、 、 、	投げ技	30※Ⓐ
立逆[illegible]	掌握中 、 、 、	投げ技	20※Ⓑ
裏円鑑羽絞(うらかんぬきたかはじめ)	立逆脇固中 、 、 、 、	投げ技	25
[illegible]	立逆脇固中 、 、 、 、	投げ技	25
ワンツーパンチ	、	上、上	10、10
双[illegible]	→→ または→	中	20㋗30
トリプルスマッシュ	(↘) 、	上(中)、上、上	10、10(15)、25
[illegible]	、	上、上	12、15
PKコンボ	、	上、上	12、20
P[illegible]	、↓	上、下	12、10
ニールキック	→→	中(ガード後よろけ)	16㋗30
[illegible]	、 、	中、上、上	10、10、6
ラピッドキックコンボ	、 、 、	中、上、上、上	10、6、8、15
[illegible]	、	中、上	10、15
ハンティングキックコンボ	、 、	上、下、上	20、10、14
[illegible]	立ち上がり途中(orしゃがみ始め) 、	下、中	5、10
ボーンカッター	→→	中	20
ハンティング[illegible]	(↑ でキャンセル)	ガード不能	95
[illegible]	背後から接近して or	投げ技	45
居反肘落し(いぞりひじおとし)	接近して 、 、 、	投げ技	30
居反肘落し脇固(いぞりひじおとしわきがため)	居反肘落し中に 、 、	投げ技	20
レフトハイ&ライトハイキック	、	上、上	25、15
シットスピン&ライトハイキック	↓ 、	下、上	12、15
シ[illegible]	( ) 、↓ 、	上(中)、上、下、上	10、10(15)、10、15
セメタリークラッシュ	( ) 、↓ 、	上(中)、上、下、中	10、10(15)、10、10
[illegible]	(↘) 、 、 、→	上(中)、上、上、中	10、10(15)、6、6、20
連撃双掌破(れんげきそうしょうは)	(↘) 、→	上(中)、上、中	10、10(15)、20
ニール[illegible]	(↘) 、↑(or↖ or↗)	上(中)、上、中	10、10(15)、6(20)、10
ニールエッジコンボ	、↑(or↖ or↗)	上、中	10、16(20、12)
レ[illegible]	↓(or↙) 、↓	下、下	12、7
ディバインキャノン	↓↙	中	25
ス[illegible]	↓	下	10
ディバインキャノンコンボ	↙ 、	下、中	10、25
サイドステップ[illegible]	←	中	20
腕挫膝固(うでひしぎひざがため)①	掌握中 、 、 、	投げ技	15、15
首[illegible]	①中に 、 、 、	投げ技	35
蟹挟み(かにばさみ)②	相手に接近して↓↘→	投げ技	15
アキレス腱[illegible]	②中に 、 、 、	投げ技	20
膝十字固(ひざじゅうじがため)	③中に 、 、 、 or	投げ技	35
[illegible]	③中に 、 、 、 、	投げ技	45
前転腕十字固(ぜんてんうでじゅうじがため)	②中に 、 、 、	投げ技	35
[illegible]	→→→	投げ技	20※Ⓒ
スパイクコンボ&ライトハイキック	、 、	上、下、上	25、10、15
スパイクコンボ&ライトアッパー	、 、	上、下、中	25、10、10
スパイクコンボ&ライトローキック	、 、↓	上、下、下	25、10、7
ク[illegible]	↘ 、 、 、	中、上、上、下	10、12、6、22
クリークアタック&レフトローキック	↘ 、 、↓	中、上、下	10、12、10
クリークアタック&レフトミドルキック	↘ 、 、	中、上、上	10、12、20
クリークアタック&ライトハイキック	↘ 、 、	中、上、上	10、12、15
ラピッド[illegible]	、 、 、	中、上、上、下	10、6、8、10
ラピッドコンボ&双掌破	↘ 、 、 、 、 、→	中、上、上、上、中	10、6、8、10、6、20
ジャミングコンボ&ライトアッパー	、 、	上、下、中	20、15、10
ジャミングコンボ&ライトローキック	、 、↓	上、下、下	20、15、7
ジャミングコンボ&ライトハイキック	、 、	上、下、上	20、15、15
ランディングキック&ライトアッパー	↑(or↖ or↗)↓ 、	下、中	25、10
ランディングキック&レフトミドルキック	↑(or↖ or↗)↓ 、	下、中	25、15
ランディングキック&ライトハイキック	↑(or↖ or↗)↓ 、	下、上	25、15
[illegible]	↘ 、	中、上	10、15
ウインズエッジコンボ	↘ 、 、↑(or↖ or↗)	中、上、中	10、12、15(20、12)
[illegible]	↓(or↙) 、	下、中	10、15
スパークコンボ	(↘) 、 、	上(中)、上、上、下	10、10(15)、6、15
ライ[illegible]	↓(or↙) 、	下、上	10(7)、10
返し技	相手の攻撃に合わせて← or←	返し投げ技	
ライ[illegible]	、	上、下	20、15
レフトスピンローキック&ライトアッパー	↓(or↙) 、	下、中	12、10
PD[illegible]	、↓ 、	上、下、中	12、10、10
PDK コンボ&ライトハイキック	、↓ 、	上、中、上	12、10、20
キ[illegible]	←	上	15
アサルトコンボ	↘ 、 、 、→	中、上、上、中	10、10、6、20

※Ⓐ=やられ側 で技から抜ける　※Ⓑ=やられ側 で技から抜ける
※Ⓒ=膝十字固、回転アキレス腱固につながる(攻撃力20)

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)										
攻撃種類									下	中
攻撃力									5	25

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)			☆	☆	☆	☆				
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)	↘				☆	☆				
攻撃種類	中	上			上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	15			9	9	5	6	5	25

MARSHALL LAW
マーシャル・ロウ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
折檻パンチ	接近して	投げ技	30
ドラゴンダイブ	接近して	投げ技	30
[illegible]	接近して→→	投げ技	40
ワンツーパンチ		上、上	10.12
[illegible]	↘	中	15
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	↓↑(or↖or↗)	中	上10、後40、前30
[illegible]	↓↑(or↖or↗)	中	上15、後40、前25
スピンキックコンボ		上、上、上	20、12、12
[illegible]		上上上上上	10.5.5.5.5
ドラゴンナックルコンボ	→	上、中、上	12、6、6
ドラゴンナックルコンボ		上、上	12、10
サマーソルトドロップ	↓↑(or↖or↗)	中	30
[illegible]	しゃがみ途中	下	15
三連ハイキック		上、上、上	25、10、10
[illegible]	3連ハイの途中にレバー前	中	15
スライディング	しゃがみ状態から↘↘	下	17
[illegible]	、↑	上、中	20、30
ドラゴンスラッシュ	→→→	中ガード後よろけ	30
[illegible]	↙(↑↑でキャンセル)	中段ガード不能	100
フェイスクラッシャー	背後から接近してor	投げ技	45
[illegible]	折檻パンチ中に	投げ技	35
シットスピンキックサマー	しゃがみ中	下、中	12、30
[illegible]	しゃがみ途中	下、中	7、30
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中	中、中	20、30
[illegible]		上、中	25、30
シットストレートレフトサマー	↓or↓	下、中	8(10)、30
[illegible] ※Ⓐ	↓	下上上上中	15.10.10.10.30
ジャンプサイドキックライトサマー	↑(or↖or↗)	上、中	25、30
クイックサマーソルトキック		中	30
ダブルサマーソルトキック		中、中	30、30
ドラゴンテイル	↙	下	35
ローキックレフトサマー	しゃがみ中	下、中	10、30

※Ⓐ＝下段、ハイチック1～3途中からもサマー可

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)	↘			☆		☆				
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)				☆		↓		☆		
攻撃種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	15	38

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)								☆		
攻撃種類								下		
攻撃力								7		

①の分岐の場合下記の(6)は。 ②の分岐の場合上記の(6)は↓。

JACK-2
ジャック-2

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
[illegible]	接近して		36
ヘルプレス		中	20(投げとして決まれば0)
[illegible]	接近して↙→		70
バックブリーカー	接近して↓↙←		55
[illegible]	接近して↓↘→		40
スプリングハンマーパンチ	ダウン中↓	下	12
マシンガンナックル	↙	下下下下下中	15.20.25.30.35.40
ストレート・エルボー・アッパー		上、中、中	17、25、25
[illegible]		上、上、中	18、20、25
ダブルハンマー	立ち上がり途中、or、	中、中	25.30or22.22
[illegible]	しゃがみ前進中	中、中、中	15、12、12
スイングRナックル	しゃがみ前進中	中、中、中	15、12、12
[illegible]	←↙↓↘	中	45©67
パワーシザース	→→(or→or→)	中	25
[illegible]	↗	中	35
ワイルドスイング	↓↘	上、中、中、上	12.15.15.30
[illegible] ©	←↙↓↘→(レバー回転)	ガード不能(但しレバー回転0は立ちガード)	20.40.60.80.100
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後	下、下、下、下	10.10.10.10
[illegible]	その場しゃがみやヒッププレス後	下、下、下、下	10.10.10.10
その場しゃがみ			
[illegible]	↓、、、、↓	下下中中下	12.12.12.12.12
ハンマーラッシュミドル	↓、、、、↘	下下中中中	12.12.12.12.12
[illegible]	↓、、、、→	下下中中上	12.12.12.12.12
ブラボーナックル		中	50
[illegible]	→or→、	中、下	25、25
シザースメガトン	→or→、↘	中、中	25、35
[illegible]	しゃがみ中	下	25
シット&ジャンプ	その場しゃがみ中に↑		
[illegible]	その場しゃがみ中に	中	35
カタパルトスロー	相手に接近して↘	投げ技	30
[illegible]	相手に接近して↘↘	投げ技	30
メガトンスィープ	←↙↓↘	下	35
[illegible]	しゃがみ中、	下、中	12、35
フェイスバッシャー	ヘルプレスが決まったあと	投げ技	30
[illegible]	背後から接近して	投げ技	70
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中	中	20
[illegible]	↙	全て下	25.12.12.12.12.12
アッパーラッシュ	↘	中、中、中、中	15.12.12.12
[illegible]	↘	中、中、中、中	15.12.12.12
ハンマーラッシュロー	↓↘、、↓	中、中、下	12、12、12
[illegible]	↓↘、、↘	中、中、中	12、12、12
ハンマーラッシュハイ	↓↘、、→	中、中、上	12、12、12
ハンマーラッシュロー	↓↘、↓	中、下	12、12
ハンマーラッシュミドル	↓↘、↘	中、中	12、12
ハンマーラッシュハイ	↓↘、→	中、上	12、12

※©＝ダメージは方向キー回転数に対応

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)	↓			☆						
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)	↗		☆			☆			☆↓	
攻撃種類	上	中	下	下	下	中			下	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8			12	35

KING
キング

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
[illegible]	接近して	投げ技	30
ココナッツクラッシュ	接近して	投げ技	30
DDT	接近して↙↙	投げ技	55
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→	投げ技	65
[illegible]	接近して↓↘→	投げ技	25
ジャイアントスイング	接近して→←↙↓↘→	投げ技	70
[illegible]	(→)、	上、上	12(15)、15
ワンツーアッパー	(→)、、	上、上、中	12(15)、15、10
[illegible]	→→or	中ガード後よろけ	25
サテライトドロップキック	→→→	上ガード後よろけ	40
[illegible]	→→	中	30
ナックルボム	↗	中	35
[illegible]	↓↙、、or→、、	下、下、下	17、7、7
アリキック(カウンター時)	↓↘×5	下下下下下	17.7.5.4.3
[illegible]	大ジャンプ始め	中	35
スマッシュアッパー	→→	中	20
[illegible]	→→レバーニュートラル	下	6
ダイナマイトアッパー	↓↘	中	20
[illegible]	→→	出始め上・最後下(ガード後よろけ)	15
ダブルニードロップ	↑(or↗)	中	40
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)	↘	中	20
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	↘	投げ技	45
[illegible]	↘	投げ技	20＋45
ライトストレート・レフトアッパー	(→)、	上、中	12(15)、15
[illegible]	しゃがみ途中、	下、中	5、15
ムーンサルトボディープレス	→	ガード不能	25
ジャガーインパクト	→	上段ガード不能	50
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時	投げ技	30
[illegible]	グランドスマッシュカウンターヒット時↓	投げ技	50
ハーフボストンクラブ	背後から接近して	投げ技	55
[illegible]	背後から接近して	投げ技	55
フィギアフォーレッグロック	接近して↙	投げ技	30※Ⓑ
[illegible]	ジャガードライバー中に	投げ技	30
ボストンクラブ	ジャガードライバー中に10フレーム待って、、、	投げ技	25
[illegible]		中	15
スピニングスマッシュ	アリキック中に	中	10
[illegible]	アリキックカウンター時の4発目ヒット時に	投げ技	80
スタンディングアキレスホールド1	相手に接近して→↘	投げ技	30
[illegible]	①中に	投げ技	30
ロメロスペシャル	②中に	投げ技	50
[illegible]	①中に	投げ技	35
スコーピオンデスロック	①中に	投げ技	40
ワンダフルメキシカンコンボ	※下記のリバースアームクラッチスラムからジャイアントスイングまでをヒットでワンダフルメキシカンコンボと表示		
リバースアームクラッチスラム3	相手に接近して→↘	投げ技	25
[illegible]	相手に接近して→↘	投げ技	25
バックドロップ5	③または④中に	投げ技	18
[illegible]	⑤中に	投げ技	15
パワーボム7	⑥中に	投げ技	25
ジャイアントスイング	⑦中に	投げ技	30

※Ⓑ＝やられ側で逆4の字(キングはダメージ26)

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類										中
攻撃力										20(ダウンにヒットすると15)

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)				☆		☆			☆	
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)						☆			☆	
攻撃種類					上	中	下	下	下	投げ
攻撃力					8	10	5	5	6	30

MICHELLE CHANG
ミシェール・チャン

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	投げ技	35
フロントスープレックス	接近して	投げ技	35
ジャーマンス[illegible]レックス	背面取り中	投げ技	45
通天砲(つうてんほう)	, ,	上、中、中	10,8,21
通天砲(つうてんほう)	↘, ,	中、中	12,21
前掃腿(ぜんそうたい)	しゃがみ途中	下	15
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	しゃがみ途中 ,	下、中	15,25
前掃連腿(ぜんそうれんたい)	しゃがみ途中 ,	下、上	15,20
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	しゃがみ途中 ,↓	下、下	15,10
蒼空砲(そうくうほう)	立上がり途中	中	20
烈[illegible]	前大ジャンプ始め	中	35
斬捶(ざんすい)	立上がり途中	中	18
斬捶通天砲(ざんすいつうてんほう)	斬捶中 ,	中、中、中	18,10,25
突双掌(とつそうしょう)		中(ガード後よろけ)	30
崩捶(ほうすい)	↘	中	15
大纏崩捶(だいてんほうすい)	崩捶ヒット中に	崩捶ヒット後は必ず入る	30
衝腿(しょうたい)	↘	中	17
背面取り	ヒット後←	上	12
後掃腿(こうそうたい)	座り前進始め	下	12
穿弓腿(せんきゅうたい)	後掃腿中	上	25
絶招通天砲(ぜっしょうつうてんほう)	→	ガード不能	50
フルネルソンスープレックス	接近して↘	投げ技	45
ジャーマンスープレックス	背後から接近して or	投げ技	45
転身腿(てんしんたい)	,	上	20
虎身肘(こしんちゅう)	→→	中	12
疾歩掌拳(しっぽしょうけん)	↓↘	中	18
連拳(れんけん)	,	上、中	10,10
疾歩崩肘(しっぽほうちゅう)	↓↘	中	18
斬捶崩肘(ざんすいほうちゅう)	立ち上がり途中 ,	中、中	18,30
槍弓腿(そうきゅうたい)	↘ , ,	中、下、上	12,12,25
槍弓腿(そうきゅうたい)	,	中、下、上	12,12,26
槍弓腿(そうきゅうたい)	, , ,	上、中、下、上	10,8,12,25
斬撃(ざんげき)	,	中	18
連拳大纏崩捶(れんけんだいてんほうすい)	, ,	上、中、中	10,10,30※Ⓐ
衝[illegible]天砲	,	下、中、中	10,10,40
連拳上段脚(れんけんじょうだんきゃく)	, ,	上、中、上	10,10,20
連拳下段脚	, ,	上、中、下	10,10,10
斬捶前掃連腿(ざんすいぜんそうれんたい)	立ち上がり途中 , ,	中、下、上	18,17,20
斬捶前掃十字把	立ち上がり途中 , ,	中、下、中	18,17,25
斬捶前掃旋腿(ざんすいぜんそうせんたい)	立ち上がり途中 , ,↓	中、下、下	18,17,10
斬捶槍弓腿	立ち上がり途中 , , ,	中、中、下、上	18,10,12,25
斬撃前掃連腿(ざんげきぜんそうれんたい)	, , ,	中、下、上	18,17,20
斬撃前掃十字把	, , ,	中、下、中	18,17,25
斬撃前掃旋腿(ざんげきぜんそうせんたい)	, , ,↓	中、下、下	18,17,10
斬撃通天砲	, ,	中、中、中	18,10,21
斬撃槍弓腿(ざんげきそうきゅうたい)	, , , ,	中、中、下、上	18,10,12,25
斬撃崩肘	, ,	中、中	18,30
崩捶上段脚(ほうすいじょうだんきゃく)	↘ ,	中、上	15,20
崩捶下段脚	↘ ,	中、下	15,10
迅脚前掃連腿(じんきゃくぜんそうれんたい)	, ,	上、下、上	20,15,20
迅脚前掃十字把	, ,	上、下、中	20,15,25
迅脚前掃旋腿(じんきゃくぜんそうせんたい)	, ,↓	上、下、下	20,15,10
虎身連攻	→→ ,	中、中	12,12
天砲(てんほう)	→	中	21

※Ⓐ=1発目がカウンターヒット時のみ3発つながる。1発目の攻撃力は相手の攻撃によって変化。

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類							中	下	中	投げ
攻撃力							7	5	5	30

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類								中	下	上
攻撃力								7	10	25

YOSHIMITSU
吉光

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
雫(しずく)	接近して	投げ技	30
双破(ふたば)	接近して	投げ技	35
忍法陽炎	→→	中	40
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	陽炎中に	上	40
忍法卍[illegible]	← ×6	上上上上上上	10,10,10,10,10,10
忍法卍変(にんぽうまんじそう)	↙ ×5	下下下下下	12,7,7,5,5
三散華(さざんか)	, ,	上、上、上	20,20,20
忍法卍車(にんぽうまんじぐるま)	↗	中	30
吹雪(ふぶき)	→→	中	20
倒木蹴(とうぼくしゅう)	卍変中に→	中	12
斬哭剣(ざんこくけん)	↙	ガード不能	15
絶鳴剣(ぜつめいけん)	←←	ガード不能	90
稲妻(いなづま)	,	上、中	25,30
露払い(つゆばらい)	しゃがみ前進し始め	下	12
PKコンボ	,	上、上	12,30
PDK コンボ	,↓	上、下	12,17
卍あぐら	↓		
千覚(せんかく)	卍あぐら中レバーニュートラル	体力回復	3ずつ
飛空剣	大ジャンプし始めに	飛空襲剣準備モーション	
飛空襲剣(ひくうしゅうけん)	飛空剣中に↓	ガード不能	25、30、40 飛行時間によって変化
旋風剣	←← ☆	ガード不能	30
忍法卍菊(にんぽうまんじぎく)	↙ ×6	中段	10,10,10,10,10,10
不惑	→→	ガード不能	100
惑(マドイ)	→→ ☆	不惑キャンセル	
忍法[illegible]	背後から接近して or	投げ技	70
不憂(ウレイナシ)		ガード不能自滅技	60
華厳(けごん)	しゃがみ中↙←	ガード不能	30
忍法櫓落し(にんぽうやぐらおとし)	↓↙←	投げ技	50
日向砲(ひゅうがほう)	,	中	30
華輪(かりん)	← ×6	軸ずらし	体力8ずつ消耗
千覚瞬空舞	千覚中に←	ワープ技	
連獄剣(れんごくけん)	↙ ,☆↙(レバーをはなすと斬る)	ガード不能	15
草薙砲(くさなぎほう)	→→ , ,	中、上、中	40,40,30
卍裏拳(まんじうらけん)	→	上	12

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類					中	中	中	中	ガード不能	ガード不能
攻撃力					3	3	3	7	8	30

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	ガード不能	ガード不能	ガード不能
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類	上	上	中	上	ガード不能			中		
攻撃力	20	20	5	6	30			25		

LEI WULONG
レイ・ウーロン

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
寝る	↓or		
跳弓脚(ちょうきゅうきゃく)	相手頭側で寝た状態で	中	25
跳ね起き(相手足[illegible])	寝た状態で		
仰寝後掃燕舞(ぎょうしんこうそうえんぶ)	相手頭側で寝た状態で ,	下、上	10,25
背を向ける	←or←		
背身打(はいしんだ)	背中を向け	上	12
背身下掃打	背中を向け↓or	下	8
背身崩墜(はいしんほうつい)	背中を向け	中	20
背身腿(はいしんたい)	背中を向け	中	15
背刃落(はいじんらく)	背中を向け , ,	中、中、中	15,15,15
背身後掃燕舞	背中を向け↓or ,	下、上	10,35
後掃燕舞(こうそうえんぶ)	↙ ,	下、上	10,40
転身連砲(てんしんれんほう)		上、上	18,18
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	,	中	30※Ⓑ
旋風連脚(せんぷうれんきゃく)	→or ,	中	30※Ⓑ
龍声下段脚(りゅうせいげだんきゃく)	→☆ , , , ,	中中中中下	10,10,10,10,20
龍声中段脚	→☆ , , , ,	中中中中中	10,10,10,10,15
狼牙揺震撃(ろうがようしんげき)	→☆ , , , ,	中中中上中	15,8,8,21,20
狼牙虎蹲山	→☆ , , , ,↓	中中中上下	15,8,8,21,10
揺震撃(ようしんげき)	→☆ ,	上、中	35,20
虎蹲山(こそんざん)	→☆ ,↓	上、下	35,10
虚環脚(きょかんきゃく)	,	上、下	30,20
雷光下段脚	→ , , ,	上、中、中、下	35,12,10,20
雷光中段脚(らいこうちゅうだんきゃく)	→ , , ,	上、中、中、中	35,12,10,15
弧流腿	,	中	25
落顔砕(らくがんさい)	背後から接近して or	投げ技	45
綜爪牙	→☆ , , ,	上上上上	
衿締め(えりじめ)	接近して	投げ技	30
飛空脚	接近して	投げ技	40
払い倒し(はらいたおし)	→→	投げ技	30
妃睡鳥	←		
鳳凰旋風脚(ほうおうせんぷうきゃく)	妃睡鳥中に	ガード不能	90
鷹爪連脚(ようそうれんきゃく)	妃睡鳥中に , , ,	中、中、中、中	15,15,15,15
伏寝弧流腿(ふくしんこりゅうたい)	相手足側でうつ伏せから ,	中	25
伏寝掃腿	相手足側でうつ伏せから ,	下	10
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て↓		
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て		
雷光跳脚(らいこうちょうきゃく)	→→ →	中	30
伏寝滑	相手頭側でうつ伏せから ,	下	15
巻暫連脚(けんざんれんきゃく)	,(フェイント8フレーム) , ,	下、下、中	7,7,35

※Ⓑ=⬆で3回つながる

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類									下	上
攻撃力									7	35

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)										
攻撃種類					中	中	下	下	中	
攻撃力					9	10	11	12	21	

JUN KAZAMA
風間準

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
翠連勁(すいれんけい)	●,●	上、中	10,15
鬼殺し(おにごろし)	→(5フレーム)●	中	15
真空刈脚(しんくうかりあし)	●,●,●,●	下、下、下	14,14,14
刈脚流雲墜(かりあしりゅううんつい)	●,●,●,●,●	下、下、下、中	14,14,15,25
流雲墜(りゅううんつい)	●●	中、中	15,21
翠勁下蹴り(すいけいしたげり)	●,●	上、下	10,7
槍連勁(そうれんけい)	●,●	上、中	10,10
白鷺遊舞(はくろゆうぶ)	●,●,●	下、上、上、中	7,10,10,25
霞蹴り(かすみげり)	→(5フレーム)●	上	35
紫雲二段蹴り(しうんにだんげり)	↓●●	下、上	5,22
鬼首落し(おにくびおとし)	→(5フレーム)●	中中ガード不能	30,40,40
刈脚白鷺遊舞(かりあしはくろゆうぶ)	●,●,●,●,●	下下上上中	14,7,10,10,25
翠連紫雲(すい[illegible])	●,●,●	上、中、下、上	10,15,15,20
泰山白鷺(たいざんはくろ)	●,●,●	下、上、上、上	7,10,10,12
翠連[illegible](すい[illegible])	●,●,●	上、中、中	10,15,14
翠勁刈脚(すいけいかりあし)	●,●,●,●	上下下下	10,14,14,14
霞掌拳(かすみしょうけん)	→(5フレーム)●	中	15
竜車蹴り(りゅうしゃげり)	←●	中	20
竜車蹴り刈脚([illegible]あし)	←●,●,●,●	中下下下	20,14,14,14
竜車蹴り鬼殺し(りゅうしゃげりおにごろし)	←●,●	中、中	20,15
泰山白鷺刈脚([illegible])	●,●,●,●,●,●	下上上上下下下	7,10,10,12,14,14,14
蛇回し(へびまわし)	接近して●	投げ技	35
鶴十字[illegible]([illegible])	接近して●	投げ技	35
釣鐘割り(つりがねわり)	背後から接近して● or ●	投げ技	45
白山(はくさん)	接近して↘●	投げ技	45
白鷺下段脚(はくろげだんきゃく)	●,●,↓●	下、上、上、下	7,10,10,20
返し技	相手の攻撃に合わせて←● or ←●	返し投げ技	

※返し技はコマンドは共通で、自動的に攻撃に合わせてモーションが変わる。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)	立ち上がり途中●	●	●	☆●	●	☆●	●	☆●	●	
攻撃種類	中	上	中	中	中	下	中	下	中	中
攻撃力	15	10	8	8	6	5	7	7	25	25

1入力で出せる

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)				☆●						
攻撃種類				中						
攻撃力				10						

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)						☆●		●	●	
攻撃種類						下	上	上	下	上
攻撃力						7	5	6	21	24

1入力で出せる　1入力で出せる

LEE CHAOLAN
リー・チャオラン

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
折[illegible]パンチ	接近して●	投げ技	30
ネックフラクチャー	接近して●	投げ技	35
ニー[illegible]	接近して → →●●	投げ技	40
ワンツーパンチ	●,●	上、上	10,12
ス[illegible]ク	↘●	中	15
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	↑↓(or↖or↗)●	中	上40,後25,前15
サ[illegible]プ)	↓↑(or↖or↗)●	中	上30,後25,前15
スピンキックコンボ	●,●,●	上、上、上	20,12,12
レ[illegible]	●,●,●,●,●	上上上上上	10,5,5,5,5
リーナックルコンボ	●,●,●	上、中、上	12,6,6
リー[illegible]	●,●	上、上	12,10
サマーソルトドロップ	↓↑(or↖or↗)	中	30
シ[illegible]ロー	しゃがみ途中●	下	15
三連ハイキック	●,●,●	上、上、上	25,10,10
フ[illegible]ク	3連ハイの途中にレバー前	中	15
スライディング	しゃがみ状態から↘ ↘●	下	17
リー[illegible]	●,↑●	上、中	20,30
リースライディング	→ →(レバーニュートラル)●●	下	15
シ[illegible]	●●(↑↑でキャンセル)	ガード不能	100
レイザーズエッジキックコンボ	↓●,●,●,●	下、下、下、中	7,5,5,21
リー[illegible]	●,☆●	下、上	7,20
シュレッダーキックコンボ(上段)	→→☆●,●,●	中、中、上	20,15,25
シュレッダーキックコンボ(中段)	→→☆●,●,→or↘●	中、中、中	20,15,15
シュレッダーキックコンボ(下段)	→→☆●,●,↓or↙●	中、中、下	20,15,15
イ[illegible]コンボ	立ち上がり途中●,●,↓●,● 連打	中、中、上、中…	10,25,15,10…
インフィニティーキックコンボ(下段)	インフィニティーキック中に↓● 連打	…下、中、上…	…10,10,10…
イン[illegible])	インフィニティーキック中に↑● 連打	…中、中、上…	…10,15,15…
左踵落とし	→ →●	中	30
フリックフラック	←←☆●●		
フェイスクラッシャー	背後から接近して● or ●	投げ技	45
シルバーサイクロン	↓●●	ガード不能	80
ブレイジングキック	↓↙●	中	18

※シュレッダーキックコンボは→→→からでも出せる。

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)	●	●	☆●	●	●	☆●	●	●	●	●
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

KUMA
クマ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
ベアハッグ	接近して●	投げ技	17,17
ヘルプレス	接近して●	中	20(投げとしてきまれば40)
ベ[illegible]	接近して→●	投げ技	50
ベアヘブンキャノン	→●,●,●	上、中、中	10,8,14
ス[illegible]チ	ダウン中↓●●	下	12
ストレート+エルボー+アッパー	●,●,●	上、中、中	17,25,25
ベ[illegible]	●,●,●	上、上、中	18,20,25
ベアナックル	●●	中	22
ダ[illegible]	立ち上がり途中●●	中	25
ダブルハンマー	立ち上がり途中●●,●●or●●,●●	中、中	25,30or22,22
ベ[illegible]	しゃがみ前進中●,●,●	中、中、中	15,12,12
ベアスイング	しゃがみ前進中●,●,●	中、中、中	15,12,12
ア[illegible]	●,●,●,●	中、中、中、中	15,12,12,12
アッパーラッシュ	↘●,●,●,●	中、中、中、中	15,12,12,12
メ[illegible]	←↓↘●	中	45
ベアシザース	→ →(or→)●●	中	25
ヒ[illegible]	●●	中	40
ワイルドスイング	↓↘●,●,●,●	中、中、中、上	12,15,15,30
ブ[illegible]	その場しゃがみやヒップブレス後●,●,●	下、下、下、下	10,10,10,10
ブラッドクロー	その場しゃがみやヒップブレス後●,●●	下、下、下、下	10,10,10,10
その[illegible]	●●		
ベアシュート	背後から接近して● or ●	投げ技	70
ベアラッシュ(上段)	↓●,●,●,●,→●	下下中中上	12,12,12,12,12
ベアラッシュ(中段)	↓●,●,●,●,↘●	下下中中中	12,12,12,12,12
ベ[illegible](下段)	↓●,●,●,●,↓●	下下中中下	12,12,12,12,12
ベアラッシュ(上段)	↓↘●,●,→●	中、中、上	12,12,12
ベ[illegible](中段)	↓↘●,●,↘●	中、中、中	12,12,12
ベアラッシュ(下段)	↓↘●,↓●	中、中、下	12,12,12
ベアラッシュ(上段)	↓↘●→●	中、上	12,12
ベアラッシュ(中段)	↓↘●,↘●	中、中	12,12
ベアラッシュ(下段)	↓↘●,↓●	中、下	12,12
テリブルクロウ	←●●	ガード不能	35
ローリングベア	←●●,→↘↓↙←↖↑↗	中	40
サーモンハンティング	←→●	下	60
ベアぱちき	接近して●←	投げ技	35

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(☆はガードポイント)	↓●	●	☆●	☆●	●	●	●	●	●●	●●
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

ANNA WILLIAMS
アンナ・ウィリアムズ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
居反り	接近して●	投げ技	30
四方投げ	接近して●	投げ技	30
抱え込み肘打ち	接近して↓↘●	投げ技	50
首刈り投げ	接近して●→	投げ技	40
掌握(しょうあく)	接近して↓↘→●	投げ技	15
首刈十字固(くびかりじゅうじがため)	掌握中●,●,●,●	投げ技	30
[illegible]	掌握中●,●,●,●	投げ技	20
裏門鷹羽絞(うらかんぬきたかばじめ)	立逆腕固中●,●,●,●,●	投げ技	25
[illegible]	立逆腕固中●,●,●,●,●	投げ技	25
ワンツーパンチ	●,●	上、上	10,10
[illegible]	→→●または→●	中	20㋗30
トリプルスマッシュ	●,(↘●)●,●	上(中)、上、上	10,10(15),15
[illegible]	●,●	上、上	10,15
PKコンボ	●,●	上、上	10,20
[illegible]	●,↓●	上、下	10,10
ニールキック	→→●	中(ガード後よろけ)	16㋗24
[illegible]	↘●,●,●	中、上、上	10,10,6
ラビッドキックコンボ	↘●,●,●,●	中、上、上、上	10,6,8,15
アッパーストレート	●,●	中、上	10,15
ハンティングキックコンボ	↗●,●,●	上、下、上	20,10,14
[illegible]	しゃがみから(orしゃがみ始め)●,●	下、中	5,10
ボーンカッター	→→→●	中	20
[illegible]	↙●(↑↑でキャンセル)	ガード不能	95
クロスカットソー	←●,●,●	上、上、中	10,10,13
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	↓↑(or↖or↗)●	中	前・上40、後30
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	↓↑(or↖or↗)●	中	上30、後25、前15
[illegible]	しゃがみ前進始め●	下	15
ライトハンドスタッブ	しゃがみから→●	中	25
[illegible]	しゃがみから→●	中	25
飛びつき前方回転逆三角絞め(とびつきぜんぽうかいてんぎゃくさんかくじめ)	背後から接近して●or●	投げ技	45
[illegible]	掌握中●,●,●	投げ技	30※Ⓐ
腕挫裏十字固(うでひしぎうらじゅうじがため)	①中に●,●,●,●,●,●	投げ技	35
[illegible]	②中に●,●,●,●,●	投げ技	30
フローズンキック	↓(or↓)●,●	下、中	10,15
[illegible]	↓(or↓)●,●	下、中	12,10
ライトローキック&バックスピンチョップ	↓(or↓)●,●	下、上	7,10
[illegible]	●,●	上、上	25,15
ラビッドコンボ	↘●,●,●,●,●	中上上上上	10,6,8,10,6
[illegible]	●(↘●)●,●,●	上(中)上上下	10,10(15),6,22
クリークアタック&ライトハイキック	↘●,●,●	中、上、上	10,12,15
[illegible]	↘●,●,●	中、上、上	10,12,20
クリークアタック&レフトローキック	↘●,●↓●	中、上、下	10,12,10
[illegible]	↘●,●	中、上	10,15
返し技	相手の攻撃に合わせて←●or←●	返し投げ技	
[illegible]	●,●	上、下	20,15
逆PDK コンボ	●,●	上、下	10,15
[illegible]	↓●	ガード不能	50
クリークアタックコンボ	↘●、●、●、●	中,上,上,下	10,12,6,15

※Ⓐ＝やられ側●で技から抜ける

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)	●	●	●	●	☆●	☆●	●	●	●	●
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

BAEK DOO SAN
ペク・トゥー・サン

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
バタフライキック	●,●,●,●	上、上、中、上	20,20,20,25
バタフライニードル	●,●,●,↓●	上、上、中、下	20,20,20,25
スマッシュキック	●,●,●	上、上、下	20,12,5
ブレイクニードル	●,●	上、下	20,8
ブラックウイドー	●,●,●,●,●	上上上中中	20,20,20,25,10
コブラバイトスロー	→→●	投げ技	40
[illegible]	→●,●	中、中	30,10
アルバトロス	立ち上がり途中●,●,●	中、中、中	13,21,10
[illegible]	↘●,●,●	中、中、中	15,25,10
ペクラッシュ	↓or↓●,●,●,●	下、中、中、中	7(10),10,15,25
[illegible]	↓or↓●,●,●,↓●	下、中、中、下	7(10),10,15,15
ハンマーヒール	→→●	中	15
ハンティングホーク	↗☆●,●,●	中(のみ)上上	17,20,25
ウイングブレード	→☆↓↘●	中	25
[illegible]	●,●,●	上、下、中	20,8,25
トリプルスレット	→●,●,●	中、上、上	30,15,15
[illegible]	↗☆●,↓●,●	上、下、中	25,20,25
ウェイブニードル	立ち上がり途中●,●,●	上、中、下	35,15,15
[illegible]	立ち上がり途中●,●、●、●	上、上、中、中	35,15,25,10
ハリケーンディストラクション	立ち上がり途中●,●,●,●,●	上上中上上	35,15,25,15,15
[illegible]	←←●,☆	軸ずらし	
フラミンゴムーブ	フラミンゴ中にレバー前or後	軸ずらし	
[illegible]	フラミンゴ中に←●または←←●	上	21
ヒールカッター	フラミンゴ中に●	中	15
[illegible]	フラミンゴ中に↓(or↙or↘)●	下	7
フラミンゴウェイブニードル	フラミンゴ中に●,●,●	中、中、下	15,15,15
[illegible]	フラミンゴ中に●,●,●,●	中、上、中、中	15,10,25,10
フラミンゴハリケーン	フラミンゴ中に●,●,●,●,●	中上中上上	15,10,25,15,15
[illegible]	↓or↓●,●,↓●	下、下、下	12,7,7
スネイクブレード	↓or↓●,●,●	下、下、中	12,7,25
[illegible]	↗☆●,●	上、上	25,20
トリックニードル	↗☆●,↓●	上、下	25,8
[illegible]	●,●,●,●,●,●	上上上中上上	20,20,20,25,15,15
フレイムホーク	立ち上がり途中●,●,●,●	中、中、上、上	13,21,15,15
[illegible]	↘●,●,●,●	中、中、上、上	15,25,15,15
ヒールエクスプロージョン	↙●	ガード不能	40
[illegible]	接近して●	投げ技	40
ハンマーヘッドスロー	接近して●	投げ技	40
[illegible]	背後から接近して●or●	投げ技	40
ソードフィッシュスロー	接近して↙●	投げ技	35
キリングブレード	→→→●	中	35

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)	→●	●	☆●	●	●	●	●	●	●	●
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	上	下	中
攻撃力	20	12	5	6	6	6	5	5	7	25

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)			☆●	●	☆●	●	●	☆●	●	●
攻撃種類			上	下	中	中	中	下	中	ガード不能
攻撃力			8	5	6	6	6	7	21	25

ARMOR KING
アーマーキング

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
ブレンバスター	接近して●	投げ技	30
ココナッツクラッシュ	接近して●	投げ技	30
DDT	接近して↙↙●	投げ技	45
ツームストンパイルドライバー	接近して↙→●	投げ技	65
[illegible]	接近して↓↘→●	投げ技	25
ジャイアントスイング	接近して→←↙↓↘→●	投げ技	70
[illegible]	接近して●↓↓↓+●	投げ技	55
ワンツーパンチ	(→)●,●	上、上	12(15),15
[illegible]	(→)●,●,●	上、上、中	12(15),15,10
延髄斬り	→→●or●	上(ガード後よろけ)	30
[illegible]	→→→●	中(ガードよろけ)	40
ジェイルキック	→→●	中	30
[illegible]	↗(or➡or→)●	中	35
アリキック	↓↘●,●,●or↓●,●,●	下、下、下	17,7,7
[illegible]	↓↘●×5	下下下下下	17,7,7,7,7
エルボードロップ	大ジャンプ始め●	中	35
[illegible]	→→●	中	20
グランドスマッシュ	→→☆●	下	6
[illegible]	↓↘●	中	20
フライイングクロスチョップ	→→●	出始め上、後半下(ガードよろけ)	15
[illegible]	垂直ジャンプまたは前大ジャンプ始め●	中	40
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)	↘●	中	20
[illegible]	↘●	投げ技	45
フランケンシュタイナー(投げ間合い内、ガードせず)	↘●	投げ技	20+45
[illegible]	●,●	上、中	12,15
ブラックスマッシュ	→☆↓↘●	中	30
[illegible]	→☆↓↘●	中	38㋗57
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中●,●	下、中	5,15
[illegible]	背後から接近して●or●	投げ技	55
スーパーナックルボム	↗●↓	ガード不能	45
[illegible]	↑(or↗)☆●↓	ガード不能	45
ジャンプインムーンサルトドロップ	↑(or↗)☆●	ガード不能	25
[illegible]	↑(or↗)☆●,●,●	下、下、下	17,7,7
ジャンプインナックルボム	↑(or↗)☆●	中	35
[illegible]	←●	上	35
ブラックショルダーアタック	→●	中	30

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力(はガードポイント)	●	●	●	●	☆●	●	●	☆●	●	●
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	25

P.JACK
プロトタイプ・ジャック

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
パニッシュメントドロップ	接近して●	投げ技	33
ヘルプレス	接近して●	中	20(投げとしてきまれば40)
ス[illegible]ハンマーパンチ	ダウン中↓●●	中	12
マシンガンナックル	↙●,●,●,↘●	下,下,下,中	25,25,25,40
ス[illegible]	●,●,●	上,中,中	17,25,25
ハンマーコンボ	●,●,●	上,上,中	18,20,25
ハ[illegible]	●●	中	22
ダブルアッパー	立ち上がり途中●●	中	25
ダ[illegible]	立ち上がり途中●●,●●or●●,●●	中,中	25,30or22,22
スイングLナックル	しゃがみ前進中●,●,●	中,中,中	15,12,12
ス[illegible]	しゃがみ前進中●,●,●	中,中,中	15,12,12
メガトンパンチ	←↙↓↘●	中	35㋗52
パ[illegible]	→→(or→or→)●●	中	25
ヒッププレス	↗●●	中	35
ワ[illegible]	↓↘●,●,●,●	中,中,中,上	12,15,15,30
ギガトンパンチ	←↙↓↘→(レバー回転)●	ガード不能(但し1回目は立ちガード)	20,40,60,80,199
フ[illegible]ス	●,●,●,●	下,下,下,下	10,10,10,10
フラットファン その場しゃがみやヒッププレス	●,●,●,●	下,下,下,下	10,10,10,10
その[illegible]	↓●●		
エクスプローダー	←↙↓↘●	中	30
P.[illegible]	↓●,●	中,中	15,30
リバースリフトアップスラム	背後から接近して●or●	投げ技	45
スラッピングダウン	接近して↙●	投げ技	32
ダークネスカッター	→●,●	ガード不能	100
ヘッドスライディング	→(or→)●●	中(後半下段)	25
ダイブボマー	●●(●●●●で距離が伸びる)	ガード不能	60
パ[illegible]	接近して●↙↓↘●	投げ技	40
ハンマーラッシュハイ	↓●,●,●,●,→●	下下中中上	12,12,12,12,12
ハンマーラッシュミドル	↓●,●,●,●,↘●	下下中中中	12,12,12,12,12
ハンマーラッシュロー	↓●,●,●,●,↓●	下下中中下	12,12,12,12,12
ハンマーラッシュハイ	↓↘●,●,→●	中,中,上	15,12,12
ハンマーラッシュミドル	↓↘●,●,↘●	中,中,中	15,12,12
ハンマーラッシュロー	↓↘●,●,↓●	中,中,下	15,12,12
ハンマーラッシュハイ	↓↘●,→●	中,上	15,12
ハンマーラッシュミドル	↓↘●,↘●	中,中	15,12
ハンマーラッシュロー	↓↘●,↓●	中,下	15,12
アッパーラッシュ	↘●,●,●,●	中,中,中,中	10,12,12,12
アッパーラッシュ	↘●,●,●,●	中,中,中,中	10,12,12,12

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力 (はガードポイント)	↓ ○●/○○	●○/○○	☆ ●○/○○	☆ ●○/○○	○●/○○	●○/○○	○●/○○	●○/○○	●●/○○	●●/○○
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

GANRYU
ガンリュウ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
体落とし	接近して●	投げ技	35
抱き地蔵(だきじぞう)	接近して●	投げ技	35
居反り(いぞり)	接近して●→	投げ技	35
閻魔突張り(えんまつっぱり)	→●,●●,●●,●●,●	全て上段	12,10,8,5,5,5,5,5
[illegible]突張り(えん[illegible])	●●,●●,●●,●●	全て上段	12,10,8,5,5,5,5,5
スプリングハンマーパンチ	ダウン中↓●●	中	12
四[illegible]	↓●	ダウン攻撃	50
厳竜(かんりゅう)コンボ	●,●,●	上,上,中	18,20,25
もろ手[illegible]	●●	中	22
もろ手アッパー	立ち上がり途中●●	中	25
もろ手[illegible]	立ち上がり途中●●,●●or●●,●●	中,中	25,30or22,22
のど輪コンボ	しゃがみ前進中●,●,●	中,中,中	15,12,12
のど輪コンボ	しゃがみ前進中●,●,●	中,中,中	15,12,12
メガトン突張り	←↙↓↘●	中	40
[illegible]	→→(or→)●●	中	25
ヒッププレス	↗●●	中	30
突き出し	↓●,●,●,●	中中中上	12,15,15,30
歌舞伎張り手(かぶきはりて)	↓●,●,●…	下,下,下,…	15,15,10…
[illegible]張り手(か[illegible]りて)	↙●	下	12
逆さ落し(さかさおとし)	背後から接近して●or●	投げ技	40
[illegible]	→→●	投げ技	35
極悪かまし	←●●	ガード不能	90
相撲ラッシュ(上段)	↓●,●,●,●,→●	下下中中上	12,12,12,12,12
相撲ラッシュ(中段)	↓●,●,●,●,↘●	下下中中中	12,12,12,12,13
相撲ラッシュ(下段)	↓●,●,●,●,↓●	下下中中下	12,12,12,12,14
パンチエルボー	→●,●	上,中	15,15
右[illegible]	●,●,●,●	中上上上	15,10,10,8※A
ちゃぶ台返し(ちゃぶだいがえし)	しゃがみ状態から●●	下	25
かち上げ(かちあげ)	←↙↓↘●	中	30

※Ⓐ=この後●,●,●,●,●5発目から閻魔突っ張りにつながる(すべてダメージ8、上段)

KUNIMITSU
クニミツ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
雫(しずく)	接近して●	投げ技	30
双破(ふたば)	接近して●	投げ技	35
忍法[illegible]	→→●●	中	40
忍法草薙(にんぽうくさなぎ)	陽炎中に●●	上	40
忍法卍[illegible](にんぽうまんじ[illegible])	←●×6	上上上上上上	10,10,10,10,10,10
忍法卍変(にんぽうまんじそう)	↙●×5	下下下下下	12,7,7,5,5
三[illegible]	●,●,●	上,上,上	20,20,20
忍法卍車(にんぽうまんじぐるま)	↗●●	中	30
[illegible]	→→●	中	20
倒木蹴(とうぼくしゅう)	卍変中に→●	中	12
[illegible]	●,●	上,中	35,30
露払い(つゆばらい)	しゃがみ前進し始め●	下	12
PK[illegible]	●,●	上,上	12,30
PDK コンボ	●,↓●	上,下	12,17
※バレリーナハイキック(立ちLK)はヨシミツのものより前進します(攻撃力は25)			
クナイ刺し(くないざし)	↙●	ガード不能	15
クナイ斬り(くないぎり)	←●	ガード不能	22
[illegible]	背後から接近して●or●	投げ技	40
払腰(はらいごし)	接近して↙●	投げ技	35
クナイ駆け(くないかけ)	→→☆●	ガード不能	25

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力 (はガードポイント)	●○/○○	○●/○○	●○/○○	☆ ○○/○●	☆ ○○/○●	☆ ○○/○●	●○/○○			
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中			
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5			

NEW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力 (はガードポイント)								○●/○○	○○/●○	○●/○○
攻撃種類								上	中	ガード不能
攻撃力								7	12	25

BRUCE IRVIN
ブルース・アービン

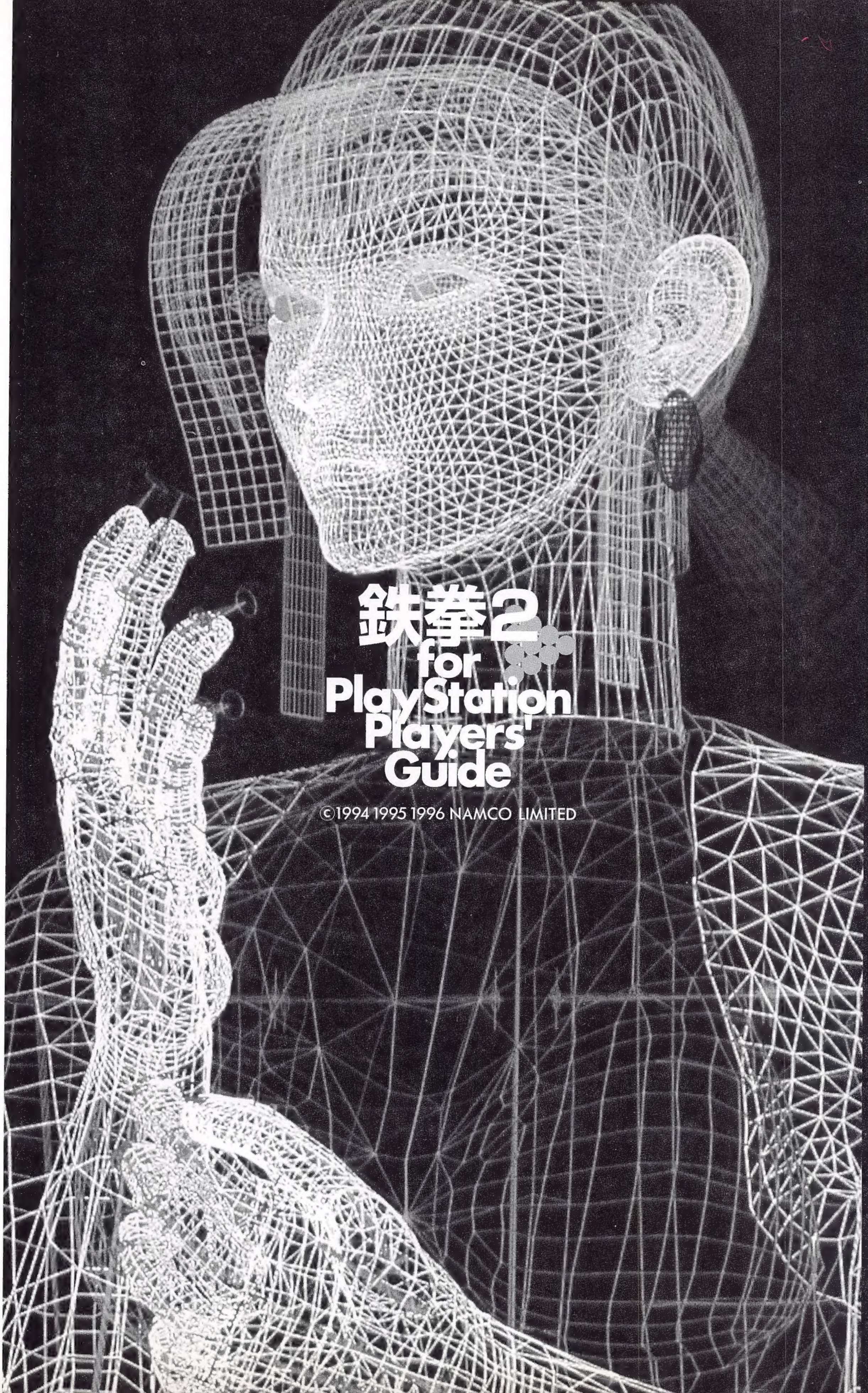
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
膝地獄(ひざじごく)	※下記の①～④をセットで膝地獄と呼ぶ。		
正面右膝蹴り(しょうめんみぎひざげり)1	接近して→、↘	投げ技	20
[illegible] 2	①中に ,	投げ技	15
左横膝蹴り(ひだりよこひざげり)2	①中に ,	投げ技	15
[illegible] 3	②または②'中に , ,	投げ技	25※Ⓐ
真空飛び膝蹴り(しんくうとびひざげり)4	③中に , , ,	投げ技	40
[illegible]	①中に , ,	投げ技	35
ティー・カウ・コーン	接近して	投げ技	30
ティー・カウ・トロン	接近して	投げ技	25
レッグバズーカー	→→	上	35
ソーク・クラブ	→	上	25
トリプル・ティー・ソーク	→ , ,	上、上、中	15,10,25
[illegible]	, , →	上、上、上	10,12,30
ワン・ツー・ミドルキック	, ,	上、上、中	10,12,20
[illegible]	, , ↓	上、上、下	10,12,10
トリプルニーコンボ	← , ,	中、中、中	20,15,25
[illegible]	← , , ↓	中、中、下	20,15,15
ストッピング	←	上	20
[illegible]	← ,	上、中	20,20
スレッジハンマー		中	40
[illegible]	←←☆		
フェイントレッグバズーカー	バック転中に	上	15
[illegible]	→ →	中	30㋗45
ガトリングコンビネーション	, , ,	中、中、中、下	25,12,15,12
[illegible]	← ,	上、上	20,12
サイドワインダー	←	ガード不能	60
[illegible]	, ,	上、上、中	10,12,20
サザンクロスコンビネーション	, ,	上、上、中	10,20,25
[illegible]	↘	下	12
トルネードアッパー	サイクロンエッジ中に	中	50
[illegible]	, , ,	上、上、中、中	10,12,12,15
クイックソバット	,	中、上	25,25
スナイパーソバットコンボ	→ , ,	上、中、上	18,10,25
ダブルフェイスブレイカー	↘ ,	中、中	10,10
バックフリング	背後から接近して or	投げ技	40
スナイパースラッシュ	→→→	中	30
[illegible]	↓ ,	下、上	15,10
ステップインミドルキック	↘	中	15

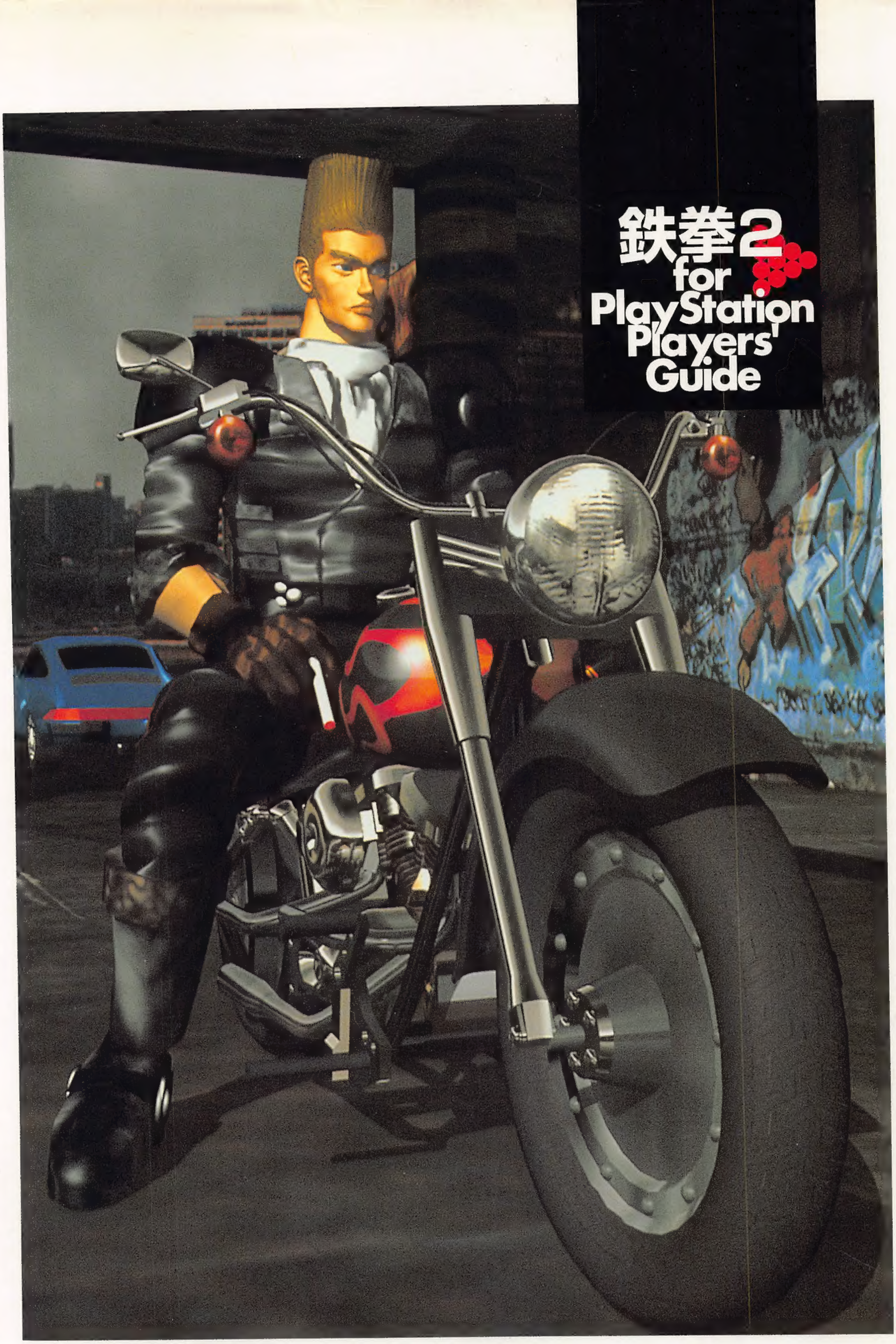
※Ⓐやられ側②の場合 で②'の場合 で技から抜ける
※Ⓑ近距離30＋15、中距離30、遠距離15

WANG JINREI
ワン・ジンレイ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力
切込倒し(きりこみたおし)	接近して	投げ技	35
首投げ(くびなげ)	接近して	投げ技	35
[illegible]	背面取り中	投げ技	45
崩拳(ぽんけん)	↓ ↘ →	中	33㋗49
[illegible]	、 、	上、中、中	18,8,21
通天砲(つうてんほう)	↘ 、	中、中	12、21
[illegible]	しゃがみ途中	下	15
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	しゃがみ途中 、	下、中	15、25
[illegible]	しゃがみ途中 、	下、上	15、20
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	しゃがみ途中 、↓	下、上	15、10
[illegible]	立上がり途中	中	20
烈震踏(れっしんとう)	前大ジャンプ始め	中	35
[illegible]	立上がり途中	中	18
斬捶通天砲(ざんすいつうてんほう)	斬捶中 、	中、中、中	18,10,25
[illegible]	→ → or→(or →)	中	20㋗30
崩捶(ほうすい)	↘	中	15
大腿崩捶(だいてんほうすい)	崩捶ヒット中に	崩捶ヒット後は必ず入る	30
衝腿(しょうたい)		中	17
背面取り	ヒット後←	上	12
後掃腿(こうそうたい)	座り前進始め	下	12
[illegible]	後掃腿中	上	25
合突き(あわせづき)		中	25
[illegible]	→	中	21
残月(ざんげつ)	相手に接近して↘↘	投げ技	30
[illegible]	背後から接近して or	投げ技	40
迅脚前掃連腿(じんきゃくぜんそうれんたい)	、↓ 、	上、下、上	20、15、20
[illegible]	、↓ 、	上、下、中	20、15、25
迅脚前掃旋腿(じんきゃくぜんそうせんたい)	、↓ 、↓	上、下、下	20、15、10
[illegible]	←	ガード不能	100
竜巻投げ(たつまきなげ)	↘	投げ技	30
[illegible]	←← (←でキャンセル)	ガード不能	50
返し技	相手の攻撃に合わせて← or←	返し投げ技	

OLD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力（はガードポイント）				☆				☆		
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25


鉄拳2
for
PlayStation
Players'
Guide
©1994 1995 1996 NAMCO LIMITED



©1994 1995 1996 NAMCO LIMITED

鉄拳2 プレイヤーズガイド

鉄拳2 プレイヤーズガイド

第6巻第16号通巻第173号 1996年(平成8年)5月5日発行
発行所／株式会社ソニー・マガジンズ 〒102東京都千代田区五番町6-2
電話／03(3234)5811[販売] 03(3234)5101[広告] 03(3234)6860[編集]

定価680円[本体660円]

ソニー・マガジンズ

T1065842740681

印刷／凸版印刷株式会社
©1996 Sony Magazines Inc. Printed in Japan.

雑誌65842-74